S.T.A.L.K.E.R.

GRA PLANSZOWA

CELE DODATKOWE
ZASADY I PRZEWODNIK MISJI

LISTA ELEMENTÓW

* Zawartość pudełek Misji znajduje się na stronach 6 oraz 7 CD Księgi Skryptów (na odwrocie CD Zasady i Przewodnik Misji).

KARTY

Karty standardowe

10 kart Broni

4 karty Anomalii

9 kart Kontaktów

20 kart Skrytek ze skarbami

Małe karty

8 kart Artefaktów

Duże karty

4 karty Wrogów

1 karta Pomocy

4 karty Stalkerów

ELEMENTY PAPIEROWE

1 CD Zasady i Przewodnik Misji / Księga Skryptów

4 zestawy naklejek

ŻETONY

5 żetonów Łupów

13 żetonów utraconych PŻ Wrogów

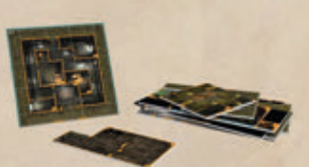
1 uniwersalny żeton Uwagi

FIGURKI

4 figurki Stalkerów

1 kość magnetyczna

INNE



9 kafli Mapy

6 pudełek Misji*

PUDEŁKO Z CELAMI DODATKOWYMI GRY PLANSZOWEJ S.T.A.L.K.E.R.

Pudełko z Celami Dodatkowymi dodaje nowe elementy i Opowieści do Gry Planszowej S.T.A.L.K.E.R. Gdy tylko je otworzycie, możecie dodać jego zawartość do gry podstawowej, stosując się do następujących zasad:

1. Dodajcie wszystkie 4 karty Stalkerów do Stalkerów z gry podstawowej. Jeśli jesteście w trakcie Kampanii, możecie zdecydować się na zmianę któregokolwiek ze swoich Stalkerów na nowego.
2. Dodajcie wszystkie 10 kart Broni do talii Broni. Możecie je zdobyć zgodnie ze standardowymi zasadami.
3. Dodajcie wszystkie 4 karty Anomalii do talii Anomalii. Możecie natrafić na nie zgodnie ze standardowymi zasadami (np. mogą zostać dobrane jako losowa Anomalia określonego typu podczas Misji lub scenariusza Przetrwania w Zonie).
4. Weźcie karty Kontaktów **C31**, **C32**, **C33**, **C34** i **C35** i umieśćcie je w swojej Skrytce. Są to nowe karty Kontraktów, które możecie wybrać podczas Eksploracji Zony. Dodajcie pozostałe Kontakty do talii Kontaktów. Będziecie mogli odblokować je na późniejszych etapach Kampanii.
5. Dodajcie wszystkie 8 kart Artefaktów do talii Artefaktów. Możecie zdobywać je zgodnie ze standardowymi zasadami.
6. Dodajcie wszystkie 4 karty Wrogów do talii Wrogów. Możecie natrafić na nich podczas scenariuszy Przetrwania w Zonie.
7. Dodajcie kartę Pomocy kości magnetycznej do kart Pomocy.
8. Dodajcie wszystkie 9 kafli Mapy do kafli Mapy z gry podstawowej. Kafle Mapy z Celów Dodatkowych mają następujące numery: **31/34**, **32/43**, **33/48**, **35/36**, **37/44**, **38/45**, **39/46**, **40/47**, **41/42**.
9. Umieśćcie wszystkie żetony w odpowiednich miejscach na tacce na żetony.

Wszystkie karty, które są tasowane razem z kartami z podstawowej wersji gry, mają oznaczenie „CD" w jednym z rogów dla łatwiejszej identyfikacji, gdybyście chcieli usunąć zawartość Celów Dodatkowych z podstawowej gry.

Dodatkowe figurki Stalkerów

Od teraz macie dostęp do 4 nowych figurek Stalkerów. Użyjcie tych, które najbardziej wam odpowiadają!

Kość magnetyczna

Kość magnetyczna służy jako zamiennik standardowej kości Anomalii, gdy wchodzicie w interakcję z Anomaliami. Jedna ścianka i jedna ścianka zostały zastąpione ścianką i jedną pustą ścianką, co otwiera nowe możliwości i skutkuje celowo nierównomiernym procentowym rozkładem wyników.

Możecie dodać kość magnetyczną do dowolnej Misji lub Scenariusza PwZ. Aby to zrobić, po prostu przygotujcie kość magnetyczną oraz jej kartę Pomocy, a podczas gry stosujcie się do związanych z nią zasad.

Opowieści C i D

Pudełko z Celami Dodatkowymi wprowadza 2 dodatkowe Opowieści, z których każda zawiera 3 Misje. Możecie dodać je do gry po pomyślnym ukończeniu Misji **A3** i **B3**. Aby je dodać, zaktualizujcie swoją Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 24. „Misja **C1** Ryzykowny interes"
- 36. „Misja **D1** Wołanie o pomoc"

Gdy zaczniecie rozgrywać Opowieści z Celów Dodatkowych, zalecamy przechowywanie pudełek Misji z gry podstawowej w pudełku z Celami Dodatkowymi, a pudełek Misji z Celów Dodatkowych w pudełku gry podstawowej.

Skrytki ze skarbami

Są 4 nowe żetony Łupów, które odzwierciedlają zamknięte lub w inny sposób niedostępne skrytki z (prawdopodobnie) fantastycznymi rzeczami. Podlegają one wszystkim normalnym zasadom jednak gdy rozpatrujecie i okazuje się, że to skrytka (zawiera ikonę), musicie zapłacić dodatkowo, aby ją otworzyć. Jeśli nie możecie otworzyć skrytki lub postanowicie tego nie robić, umieśćcie żeton z powrotem na polu awersem do góry. Skrytkę można rozpatrzyć ponownie później.

Za każdym razem, gdy uda wam się otworzyć skrytkę, dobieracie 1 kartę Skrytki ze skarbami i otrzymujecie wymienione na niej nagrody. Jeśli niektóre z nich są niedostępne (np. dlatego że już posiadacie wymienione Przedmioty), otrzymujecie tylko tyle, ile możecie dostać.

Może ktoś już wcześniej otworzył tę skrytkę?

- **Napromieniowana Skrytka** – Aby otworzyć tę skrytkę, musicie zwiększyć swoją dawkę Promieniowania o 5 (może być zredukowana przez Pancerz).
- **Zamknięta Skrytka** – Aby otworzyć tę skrytkę, musicie przesunąć raz 1 z waszych żetonów Tur w dół, jak przy wykonywaniu .
- **Skrytka z ukrytą przegrodą** – Aby otworzyć tę skrytkę, musicie odrzucić .
- **Skrytka majsterkowicza** – Aby otworzyć tę skrytkę, musicie odrzucić z waszych Kieszeni.

Większość kart Skrytek ze skarbami jest jednorazowego użytku i zostaje usunięta z gry po ich otworzeniu, jako że mogą zawierać niezwykle cenne łupy.

ZESTAWIENIE KARTONOWYCH FIGUREK

W pudełku z Celami Dodatkowymi pojawiają się nowi Wrogowie i nowe Anomalie. Oto odpowiednie kartonowe figurki, które ich odzwierciedlają.

WROGOWIE

6 Chomików
(Biegacz)

5 Psów
(Nibypies, Biegacz)

2 Pijawki
(Bagienna Pijawka)

2 Roje
(Wielki Rój)

1 Izlom (Rozwścieczony
Izlom / Osaczony Izlom)

8 Zombie
(Rozwścieczony Zombie)

4 Wojskowych
(Obrońca Szpitala)

2 Wrogów w Egzoszkieletach
(Najemnik w Egzoszkielecie)

2 Bandytów z Kaemem
(Najemny Snajper)

8 Bandytów
(Doświadczony Bandyta)

ANOMALIE

3 Elektryczne
(Łuk, Elektrokamienie)

3 Ogniste
(Ognisty Oddech)

3 Chemiczne
(Trująca Chmura)

3 Grawitacyjne I
(Żelazny Wiatr)

2 Przestrzenne
(Portal)

TWÓRCY

Gra dedykowana pamięci Łukasza Orwata, najlepszego z nas. Obyśmy jeszcze kiedyś się spotkali.

Autor gry: Paweł Samborski

Na podstawie gier z serii S.T.A.L.K.E.R. studia GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Projekt Celów Dodatkowych: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Testy i rozwój: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Paweł Samborski

Testy wewnętrzne: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Piotr Chmielewski, Michał Lach, Wojciech Frelich, Michał Ozon

Projekt fabuły: Marcin Mortka, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski

Tekst: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Redakcja: Matt Click, Daniel Morley

Korekta: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Frederick Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Kierownictwo artystyczne: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Projekt graficzny: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik

Ilustracje: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Projekt postaci: Ewa Labak, Pamela Łuniewska

Modele 3D: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

DTP: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

Produkcja: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Zespół GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

Wsparcie duchowe: Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais

Specjalne podziękowania: Grzegorz Cichoszewski z ekipą 7siekier, Aleksander Soból, Maciej Szwaba, Krystian Łuszacki. A także wszyscy, którzy wspierali nas podczas tworzenia i rozwijania gry!

S.T.A.L.K.E.R. ORAZ GSC GAME WORLD SĄ ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI TOWAROWYMI. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie na język polski: Andrzej Jakubiec, Łukasz Zieliński, Dominika Rycerz-Jakubiec

Redakcja wersji polskiej: Ewa Popielarz

Korekta wersji polskiej: Ewa Popielarz

Skład wersji polskiej: Aleksandra Hajduk-Wojas

Koordynacja tłumaczenia: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka

Ryzykowny interes
Prolog

Stare powiedzenie głosi: „Pożycz pieniądze, a stracisz przyjaciela". Jednak z jakiegoś powodu zupełnie się nie sprawdza w odniesieniu do waszego kumpla, Hieny. O nie, on trzyma się blisko i zawsze wraca – zwykle po więcej kasy. Bo, widzicie, on jest przedsiębiorcą, który zawsze jest zajęty kolejnym lukratywnym projektem. Sprawia, że pieniądze są w obiegu i stale pracują, jak to mówi. W skrócie – to śliski typ. Ale rzecz w tym, że interesy z Hieną czasami się opłacają. Ten człowiek to chodząca ruletka!

Gdy więc znów pojawił się wasz „ulubiony" przedsiębiorca, akurat mieliście ochotę na odrobinę ryzyka. Nie zwracaliście większej uwagi na jego najnowszą ujmującą gadkę – coś o przechwyconych rozmowach, fałszywych środkach strzałowych i nierozgarniętych zbirach, którzy nie odróżniają palności od łatwopalności. Zaklinał się, że to wyjątkowa okazja. Jak miał wyglądać interes? 20 000 K z perspektywą rozrośnięcia się do okrągłych i solidnych 100 000 K w ciągu zaledwie dziesięciu dni. Czy przesadzał? No raczej. Ale nawet połowa uczyniłaby wasze życie piękniejszym. Hiena poszedł sobie więc w świat z waszymi pieniędzmi.

Teraz czas zgarnąć waszą część zysków z tego ryzykownego interesu. Hiena wyznaczył punkt spotkania w pobliżu jedynego przyzwoitego szpitala w Zonie. Ta prywatna placówka jest otwarta dla każdego, kogo stać na jej usługi, i posiada dobrze wyposażony „oddział" – w więcej niż jednym znaczeniu tego słowa. Jednak znając Hienę i jego projekty, jeśli miał na czymś zarobić, to prawdopodobnie ktoś inny musiał wcześniej stracić. Rozsądnie byłoby więc przyjść przygotowanym na wszystko, w tym na niezadowolonych klientów czy wkurzonych partnerów biznesowych.

Podsumowanie Misji:

Musicie spotkać się z Hieną, aby odebrać obiecane pieniądze. Ponieważ jego „projekty" są raczej nielegalne, może być poszukiwany przez siły zbrojne.

Wyjmij z pudełka z grą pudełko Misji **C1** „Ryzykowny interes". Zawiera ono wszystkie elementy, które będą potrzebne do przygotowania i rozegrania tej Misji.

Teraz przejdź do kroku **6** sekcji „Poruszanie się po Zonie" w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

Gdy zbliżacie się do miejsca spotkania, słyszycie odległe strzały i… wycie? Ktoś mniej doświadczony przeklątby swoje szczęście i tego cholernego drania, który musiał wpakować się w kłopoty, ale wy tylko wzdychacie. Ostatecznie postanowiliście przecież spróbować hazardu, a tym razem gra się kulami.

Coś szeleści w pobliskich krzakach i nagle na ścieżkę, prosto przed wasze lufy wypada skulona postać. Znajoma twarz wykrzywia się w bolesnym grymasie, gdy Hiena zaczyna kaszleć. Krew spływa mu po brodzie i kapie na kurtkę, którą plami już czerwony kleks wykwitający po lewej stronie.

– Ale mi dojebali – mówi, gdy opatrujecie mu ranę. – Ta żałosna szmata nie utrzyma mnie przy życiu zbyt długo. Pewnie chcecie zobaczyć swoje pieniądze, co? Ukryłem je, ale pogadamy o kasie, jak odstawicie mnie do szpitala. Tylko lepiej, żebyście przygotowali pięć albo dziesięć kawałków za przyjęcie na oddział, bo inaczej wszyscy będziemy mieli problem. A teraz pospieszcie się, bo mamy na plecach cały cholerny pluton. Musimy ich zgubić, zmusić do rozdzielenia się. Wtedy… – Hiena urywa i zanosi się kaszlem, plując krwią. – Wtedy możecie spróbować załatwić te psy pojedynczo.

1. Przygotowanie Mapy

Znajdź kafle Mapy: **28**, **33**, **34**, **35** i **45** i umieść je, jak pokazano na grafice.

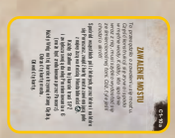
2. Przygotowanie Otoczenia

Karty Otoczenia:

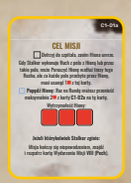
- Wyjmij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji **C1**.
- Znajdź karty **C1-01a** (**Cel Misji**) i **C1-02a** (**Ranny Hiena**), przeczytaj je i połóż obok Mapy. Umieść 3 na karcie **C1-01a** i 6 na karcie **C1-02a**. Jeśli grasz 1 Stalkerem lub 2 Stalkerami, umieść dodatkowo 1 na karcie **C1-02a**.
- Znajdź kartę **C1-03a** (**Drewniany most**) i połóż ją obok Mapy.
- Teraz rozłóż następujące karty na Mapie, jak pokazano na poniższej grafice: **C1-04a**, **C1-05a**, **C1-06a**, **C1-07a**, **C1-08a**, **C1-09a**. To twoje startowe karty nakładek.
- Zachowaj pozostałe karty Otoczenia jako talię Otoczenia obok Mapy, ponieważ będzie potrzebna podczas Misji.

Anomalie:

- Znajdź kartę Anomalii Trująca Chmura i umieść ją obok Mapy.
- Dobierz 1 losową nakładkę Anomalii Chemicznej (**1**, **4** lub **12**) i umieść ją na Mapie, tak aby wierzchołek trójkąta w centrum Anomalii wskazywał na górną część Mapy.
- Umieść 1 w centrum nakładki Anomalii. Następnie umieść na nakładce odpowiednią kartonową figurkę Anomalii.



Talia Otoczenia



Cel Misji

Ranny Hiena

Drewniany most

Anomalia Trująca Chmura

3. Pozostałe przygotowania

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.
- Znajdź 1 kartonową figurkę Bandyty ze Strzelbą i umieść ją na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”. Reprezentuje ona Hienę i nie zajmuje miejsc na polach.

Wrogowie:

- Znajdź kartę Wroga Rozwścieczony Zombie w pudełku Misji **C1** i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1.
- Znajdź kartę Wroga Najemny Snajper w pudełku Misji **C1** i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 2.
- Znajdź kartę Wroga Najemnik i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 2.
- Znajdź 8 kartonowych figurek Zombie. Umieść 5 z nich na polach oznaczonych, a 3 obok Mapy.
- Znajdź 2 kartonowe figurki Bandyty z Kaemem i umieść je obok Mapy. Reprezentują one Najemnych Snajperów.
- Znajdź 4 kartonowe figurki Wojskowych i umieść je obok Mapy.

Łupy ?:

- Weź 13 losowo wybranych żetonów Łupów i umieść je w stosach na Mapie, jak pokazano na grafice.

Żetony Nieznanego ?:

- W zależności od liczby Stalkerów weź zestaw żetonów Nieznanego, przetasuj je i umieść w jednym stosie na polu oznaczonym 6?, jak pokazano na grafice:
  - » 4 - × X, 2 × ●, × ■
- W zależności od liczby Stalkerów weź zestaw żetonów Nieznanego, przetasuj je i rozmieść w 2 stosach po 4 u dołu Mapy, jak pokazano na grafice:
  - » 1 Stalker: 3 × X , 4 × ●, 1 × ■
  - » 2 Stalkerów: 2 × X, 3 × ●, 1 × ■, 2 × ■
  - » 3 Stalkerów: 1 × X , 2 × ●, 2 × ■, 3 × ■
  - » 4 Stalkerów: 3 × ●, 2 × ■, 3 × ■

Inne żetony:

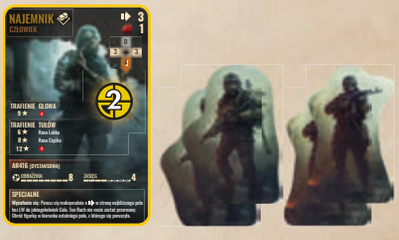
- Znajdź 6 żetonów Niestabilności w pudełku Misji **C1** i umieść je losowo awersem do góry na miejscach na kartach nakładek **C1-04a**, **C1-05a** i **C1-06a**, jak pokazano na grafice. Ich zasady są opisane na karcie **C1-03a**.

Talia Wydarzeń:

- Wyjmij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji **C1**.
- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji **I** powinna znajdować się na wierzchu, a **VIII** na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.

Można zaczynać Misję!
Rozpocznij pierwszą Rundę.

Talia Wydarzeń



Ryzykowny interes
Epilog

Zrobiliście, co mogliście. Los Hieny jest teraz w rękach najlepszego chirurga w Zonie – a przynajmniej za to zapłaciliście. Zgadza się: skończyło się tak, że wyłożyliście jeszcze więcej pieniędzy, choć mieliście tylko ściągnąć należność. Przynajmniej wyszliście z tej „pewnej inwestycji" żywi. Ci durni, wyjący bandyci nie odważą się zaatakować szpitala.

Teraz musicie przyczaić się i poczekać. Może dla zabicia czasu odwiedzicie jedną z kryjówek Hieny? Wiecie, że to mało prawdopodobne, by ukrył tam wasze pieniądze, ale może znajdziecie chociaż jakieś informacje o tym jego cholernym pomyśle na biznes.

Nagrody Scenariusza:

- Oznacz Misję **C1** jako niedostępną.

Następnie zaktualizuj talię Wrogów, dodając do niej karty „Rozwścieczony Zombie" i „Najemny Snajper".

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- Zaktualizuj swoje Osiągnięcia na Mapie Zony naklejką **32.** „Krwawa forsa".
- 25. „Misja **C2** Dzień wypłaty"
- 27. „Kryjówka Hieny"
- Jeśli masz kartę Dziennik starca, 28. „Opóźniona poczta".

Zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia do pudełka Misji **C1**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie 6 i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Dzień wypłaty
Prolog

Czas sprawdzić, co u waszego drogiego przyjaciela Hieny. Znając tego kundla, pewnie siorbie już rosół swoimi złotymi ustami i bardziej udaje, niż faktycznie cierpi, żeby jakaś biedna pielęgniarka znowu go wykąpała. Zadowolony korzysta z wygód, podczas gdy wy wciąż nie jesteście nawet w połowie tak bogaci, jak powinniście być. Ale wynagrodzi wam tę fatygę, doliczycie mu drobną opłatę. Musicie tylko dostać się do szpitala.

Droga jest niemalże przyjemna jak na standardy Zony: niewiele promieniowania, sporadyczne anomalie, a miejscowa populacja zombie liczna, ale łatwo uniknąć spotkania z nią. Stary dobry Izlom, jeśli zostawicie go w spokoju, też nie powinien się wam naprzykrzać. Tak, gdy nie goni was pluton wyjących bandytów, to prawie jak spacer po parku. A droga prowadzi was prosto do nagrody.

Podsumowanie Misji:

Ta Misja będzie toczyć się na tym samym obszarze co Misja **C1**. Promieniowanie jest tu stosunkowo niskie. Mnóstwo twardych Zombie, ale precyzyjny strzał w głowę to świetne rozwiązanie. Jeśli z jakiegoś powodu postanowicie zadrzeć z Izlomem, pamiętajcie, że nie można nałożyć na niego .

Wyjmij z pudełka z grą pudełko Misji **C2** „Dzień wypłaty". Zawiera ono wszystkie elementy, które będą potrzebne do przygotowania i rozegrania tej Misji.

Teraz przejdź do kroku **6** sekcji „Poruszanie się po Zonie" w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

Gdy docieracie do szpitala, natychmiast się orientujecie, że coś jest nie tak. Medycy i najemnicy kłębią się w okolicach wejścia, to wchodząc do środka, to wychodząc na zewnątrz. Zbliża się do was jakaś kobieta w białym fartuchu.

– Przychodzicie do pacjenta z raną postrzałową brzucha. Jestem doktor Valentine, główna chirurg – mówi wprost, bez owijania w bawełnę.

Hiena nie żyje, jednak nie zmarł w wyniku ran; został zamordowany. Wszystko wydarzyło się zaledwie pół godziny temu. Sprawcą jest jeden z najemników zatrudnionych przez placówkę; zranił dwóch innych strażników, po czym uciekł i... Dociera do was, że wszystko stracone. Wasze pieniądze przepadły. Czyżby Hienie wymsknęło się coś na temat skrytki z pieniędzmi – waszymi pieniędzmi? Czy to nie klasyczny motyw zabójstw?... Musicie spróbować dopaść drania; to wasza ostatnia szansa. Jakby czytając wam w myślach, Valentine składa wam propozycję, dzięki której możecie choć trochę się odkuć.

– Ochrona szpitala jest w tej chwili osłabiona, ale jesteście stalkerami, prawda? Może jeszcze uda wam się wytropić sprawcę. A to byłoby korzystne dla nas wszystkich. Kiedy wrócicie, porozmawiamy o zwrocie kosztów za... nieudane leczenie waszego przyjaciela. Zacznijcie od przejrzenia rzeczy zabójcy... ale nie macie wstępu do pozostałych pomieszczeń szpitala. Nie chcę, by ktoś znów niepokoił moich pacjentów.

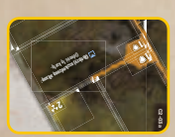
1. Przygotowanie Mapy

Znajdź kafle Mapy: **28**, **35**, **43**, **44**, i umieść je, jak pokazano na grafice.

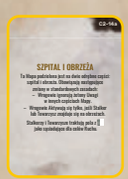
2. Przygotowanie Otoczenia

Karty Otoczenia:

- Wyjmij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji **C2**.

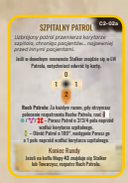


Talia Otoczenia



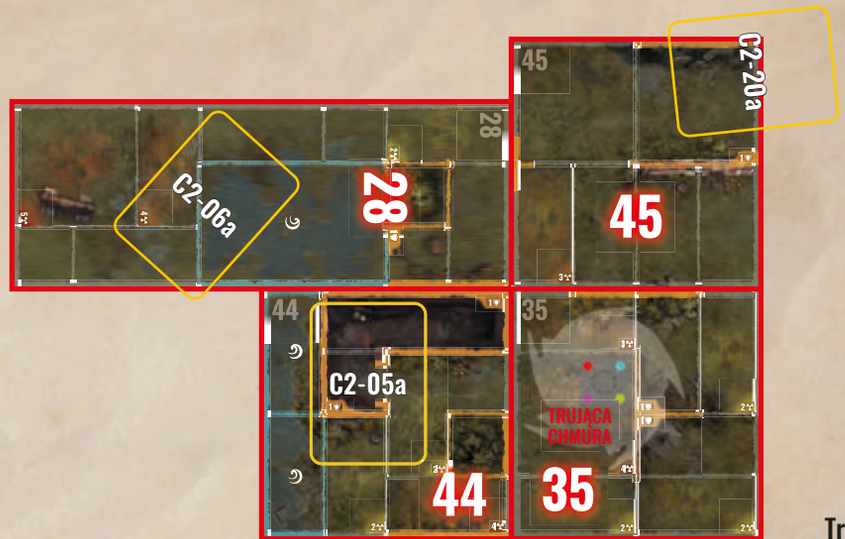
Szpital i obrzeża

Cel Misji



Szpitalny Patrol

- Znajdź karty **C2-01a (Cel Misji)** i **C2-14a (Szpital i obrzeża)**, przeczytaj je i połóż obok Mapy.
- Znajdź kartę **C2-02a (Szpitalny Patrol)** i połóż ją obok Mapy.
- Teraz rozłóż następujące karty na Mapie, jak pokazano na poniższej grafice: **C2-05a**, **C2-06a**, **C2-07a**, **C2-08a**, **C2-09a**, **C2-10a**, **C2-20a**.



To twoje startowe karty nakładek.

- Zachowaj pozostałe karty Otoczenia jako talię Otoczenia obok Mapy, ponieważ będzie potrzebna podczas Misji.

Anomalie:

- Znajdź kartę Anomalii Trująca Chmura i umieść ją obok Mapy.
- Dobierz 1 losową nakładkę Anomalii Chemicznej (**1**, **4** lub **12**) i umieść ją na Mapie, tak aby wierzchołek trójkąta w centrum Anomalii wskazywał na górną część Mapy.
- Umieść 1 w centrum nakładki Anomalii. Następnie umieść na nakładce odpowiednią kartonową figurkę Anomalii.

Anomalia Trująca Chmura

3. Pozostałe przygotowania

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.

Wrogowie:

- Znajdź kartę Wroga Rozwścieczony Zombie i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1.
- Znajdź 8 kartonowych figurek Zombie. Umieść 5 z nich na polach oznaczonych, a 3 obok Mapy.

Łupy :

- Weź 12 losowo wybranych żetonów Łupów i umieść je w stosach na Mapie, jak pokazano na grafice.

Żetony Nieznanego :

- W zależności od liczby Stalkerów weź zestaw żetonów Nieznanego, przetasuj je i rozmieść na Mapie w 2 stosach po 4, jak pokazano na grafice:
  - » 1 Stalker: 4 × X, 3 × , 1 ×
  - » 2 Stalkerów: 3 × X, 3 × , 2 ×
  - » 3 Stalkerów: 1 × X, 4 × , 3 ×
  - » 4 Stalkerów: 4 × , 4 ×

Inne żetony:

- Z pudełka Misji **C2** weź 3 żetony i umieść je losowo na Mapie we wskazanych miejscach.
- Znajdź kartonową figurkę Wroga w Egzoszkielecie i umieść ją na polu oznaczonym. Reprezentuje ona Szpitalny Patrol. Jej zasady są opisane na karcie **C2-02a**.
- Umieść 2 na Mapie, jak pokazano na grafice.

Talia Wydarzeń:

- Wyjmij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji **C2**.
- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji **I** powinna znajdować się na wierzchu, a **VII** na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.

Zaginione Terytoria:

- Nie możesz dodać do tej Misji Zaginionego Terytorium.

Można zaczynać Misję!
Rozpocznij pierwszą Rundę.

Talia Wydarzeń

Dzień wypłaty
Epilog

Rzadko podążacie utartymi ścieżkami, ale wygląda na to, że po raz kolejny musicie opuścić szpital, pokręcić się przez kilka dni, a potem wrócić, by sprawdzić swoje perspektywy finansowe. Co to ma być, praca na etacie? Ale przecież nie odrzucicie dobrze płatnej fuchy. Wciąż nie odbiliście sobie tej wpadki, którą Hiena nazywał „pewną inwestycją".

Sprawa jest prosta. Valentine ma już dość swojego problematycznego sąsiada i chce raz na zawsze rozwiązać kwestię Izloma. Tak się składa, że jesteście jedynymi, którzy dobrowolnie weszli do jego jaskini przypominającej istny labirynt. Wiecie, jak działa anomalia Teleport. I ogólnie całkiem nieźle radzicie sobie z tym całym „pozostawaniem przy życiu". Pani doktor poprosiła, żebyście pokierowali niewielkim oddziałem i zabili lub schwytali mutanta. Jak właściwie wyobraża sobie to drugie? Nie macie pojęcia. Ale oferuje za to niezłą kasę, więc być może będziecie musieli coś wymyślić.

Valentine potrzebuje czasu, by przygotować całą operację. Możecie wypełnić go sobie, wykonując dla niej drobne zlecenie i przynosząc coś z odległego mobilnego laboratorium. Coś, co zdaniem pani doktor może znacząco wpłynąć na czekające was zadanie. Albo możecie po prostu pójść na drinka czy dwa.

Pozostaje tylko ta natrętna myśl, krążąca wam po głowach niczym uparta mucha. Jak właściwie nazwać to, co macie zrobić z tym mutantem? Czy to zwalczanie szkodników? Polowanie na trofeum? A może morderst... Potrząsacie głowami i myśl się ulatnia.

Nagrody Scenariusza:

- Wyjmij wszystkie karty Wyposażenia i Kupony z pudełka Misji **C1** i umieść je w Skrytce.
- Jeśli masz kartę Misji **VI**, otrzymujesz 7500 ₹.
- Oznacz Misję **C2** jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 26. „Misja **C3** Polowanie na bestię"
- Jeśli masz kartę Dziennik starca, 28. „Opóźniona poczta".
- Jeśli **nie masz** ■ na karcie **C2-02a**, 29. „Kontrahenci szpitala".
- Jeśli masz kartę Misji **VI**, 30. „O jedno słowo za dużo".
- 31. „Mobilne laboratorium"
- Zaktualizuj naklejkę Osiągnięcia „Krwawa forsa":
  - » Jeśli masz kartę Niepokojący obraz lub Dziennik badań, zaznacz na niej pole 2.
  - » Jeśli masz kartę Misji **VI**, zaznacz na niej pole 3.
  - » Jeśli masz kartę **C2-04a**, zaznacz na niej pole 4.

Zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia do pudełka Misji **C2**.

Znajdź pudełko Misji **C3** „Polowanie na bestię" i umieść w nim kartę Wroga Rozwścieczony Izlom oraz 4 żetony centrum Anomalii.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Polowanie na bestię
Prolog

Ekrany waszych PDA migoczą. Valentine wyraża się zwięźle jak zwykle, a każde jej słowo cechuje ta zimna, oszczędna precyzja, jakby używała skalpela.

„Tu dr Valentine. Przygotowania zakończone. Poziom agresji mutanta gwałtownie wzrósł, co zagraża dalszej działalności szpitala. Sugeruję, byście odpowiednio się przygotowali. Potwierdźcie czas przybycia".

Kilka sekund później ekran ponownie migocze. Ta wiadomość jest znacznie mniej oficjalna. Rozbudowane i osobiste zdania wydają się niemal serdeczne.

„Pracuję nad projektem, o którym wspominałam, a który powinien ułatwić wam zadanie. Jakiego kalibru używacie? dr Valentine"

Jeśli Izlom jest jeszcze agresywniejszy, przyda wam się każda pomoc. Patrzycie na swoją broń i zastanawiacie się, czy w ogóle da się przebić grubą skórę mutanta czymkolwiek innym niż ciężki karabin maszynowy. Cóż, czas zorientować się w sytuacji i zobaczyć, co i jak. No to do roboty!

Podsumowanie Misji:

Wyjmij z pudełka z grą pudełko Misji **C3** „Polowanie na bestię". Zawiera ono wszystkie elementy, które będą potrzebne do przygotowania i rozegrania tej Misji.

Jeśli pole 2 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa" jest zaznaczone, przejdź do skryptu **212**.

Jeśli pole 3 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa" jest zaznaczone, przejdź do skryptu **213**.

Jeśli pole 4 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa" jest zaznaczone, przejdź do skryptu **214**.

Teraz przejdź do kroku **6** sekcji „Poruszanie się po Zonie" w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

Życie w szpitalu toczy się swoim zwykłym rytmem. Strażnicy przy bramie patrzą na was spode łba, ale nic nie mówią, co uznajecie za znak rozkwitającej przyjaźni. Medycy spieszą tam i z powrotem, a poły ich białych fartuchów powiewają niczym ogromne skrzydła. Mali aniołowie Zony... Oddział, który macie poprowadzić, czeka w holu. Valentine pojawia się chwilę później.

– To cenny okaz; priorytetem jest jego schwytanie – mówi stanowczo. – Jeśli go zabijecie, dostaniecie tylko pięć z dwudziestu tysięcy, na które się umówiliśmy. Czy to jasne? – Valentine przygląda się wam uważnie od stóp do głów, jakby właśnie wyciągnęła was ze słoja z formaliną, i cmoka. – Sugeruję, żebyście zajrzeli do zbrojowni szpitala. Jest dobrze zaopatrzona. Za pół godziny dostarczę wam specjalną amunicję; mój mały wynalazek, który powinien pomóc w przebiciu...

Urywa i nasłuchuje. Wy też to słyszycie. Ciężkie kroki. Z początku odległe, ale szybko się przybliżające. Chwytasz Valentine za wykrochmalony kołnierzyk fartucha i odciągasz w tył, gdy nagle coś masywnego uderza w ścianę holu. Cały budynek się trzęsie, ściana pęka, a dach się wali. Znajome „O-dejć!" przebija się przez dzwonienie w waszych uszach. Szybko oceniacie sytuację. Kilku najemników leży na ziemi, martwych lub rannych, reszta otwiera ogień. Izlom jest tuż obok was. Jakby tego było mało, przez zniszczone ogrodzenie w stronę szpitala kuśtykają zombie.

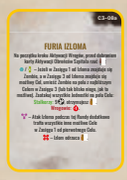
1. Przygotowanie Mapy

Znajdź kafle Mapy: **28**, **42**, **45**, **48** i umieść je, jak pokazano na grafice.

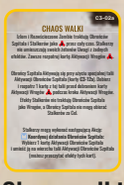
2. Przygotowanie Otoczenia

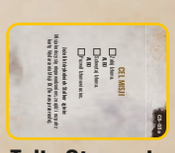
Karty Otoczenia:

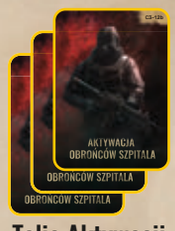
- Wyjmij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji **C3**.
- Znajdź karty **C3-01a (Cel Misji)**, **C3-02a (Chaos walki)** i **C3-08a (Furia Izloma)**, przeczytaj je i połóż obok Mapy.
- Znajdź wszystkie trzy karty **C3-12a**. Tworzą one talię Aktywacji Obrońców Szpitala. Możesz je teraz przeczytać. Następnie potasuj tę talię i umieść ją zakrytą obok Mapy.
- Teraz umieść następującą kartę na Mapie, jak pokazano na poniższej grafice: **C3-11a**. Jest to twoja startowa karta nakładki.
- Zachowaj pozostałe karty Otoczenia jako talię Otoczenia obok Mapy, ponieważ będzie potrzebna podczas Misji.


Furia Izloma

Cel Misji


Chaos walki


Talia Otoczenia



Talia Aktywacji Obrońców Szpitala

3. Pozostałe przygotowania

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.

Wrogowie:

- W pudełku Misji **C3** znajdź kartę Wroga Rozwścieczony Izlom i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1. Jeśli pole 4 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa” jest zaznaczone, umieść na niej -3.
- Znajdź kartę Wroga Rozwścieczony Zombie i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1.
- Znajdź kartę Wroga Obrońca Szpitala i połóż ją obok Mapy.
- Znajdź 1 kartonową figurkę Izloma i umieść ją na polu oznaczonym .
- Znajdź 8 kartonowych figurek Zombie. Umieść 4 z nich na polach oznaczonych , a 4 obok Mapy.
- Znajdź 4 kartonowe figurki Wojskowych. Reprezentują one Obrońców Szpitala. Umieść 2 z nich na polach oznaczonych , a 2 obok Mapy.

Łupy :

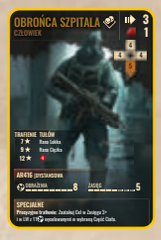
- Weź 10 losowo wybranych żetonów Łupów i umieść je w stosach na Mapie, jak pokazano na grafice.

Żetony Nieznanego :

- W zależności od liczby Stalkerów weź zestaw żetonów Nieznanego, przetasuj je i umieść w stosie po 2 żetony, jak pokazano na grafice.
  - » 1 Stalker / 2 Stalkerów: 2 ×
  - » 3 Stalkerów / 4 Stalkerów: 1 × , 1 × X
- W zależności od liczby Stalkerów weź zestaw żetonów Nieznanego, przetasuj je i umieść w 2 stosach po 3 żetony, jak pokazano na grafice.
  - » 1 Stalker: 3 × X , 2 × , 1 ×
  - » 2 Stalkerów: 2 × X, 2 × , 2 ×
  - » 3 Stalkerów: 1 × X, 2 × , 3 ×
  - » 4 Stalkerów: 2 × , 4 ×
- Wyjmij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji **C3**.
- Jeśli Lokacja „Mobilne laboratorium” na Mapie Zony jest oznaczona, zwróć kartę Wydarzenia Misji **III** do pudełka Misji.
- W przeciwnym razie oznacz Lokację „Mobilne laboratorium” jako niedostępną i zwróć kartę Wydarzenia Misji **II** do pudełka Misji.
- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji **I** powinna znajdować się na wierzchu, a **X** na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.

Można zaczynać Misję!
Rozpocznij pierwszą Rundę.

Talia Wydarzeń



Polowanie na bestię
Epilog A

Valentine wita was przed na wpół zniszczonym holem. Koperta w jej dłoni sugeruje, że wieści o waszych udanych łowach dotarły już do szpitala.

– Przydałaby się wam kroplówka – mówi, stawiając diagnozę bardziej z przyzwyczajenia niż z troski.

– Byle wstrząśnięta, niezmieszana.

– Żart! Może jednak nie jest z wami tak źle. Dobrze. Oto wasza zapłata.

Zauważyliście już, że nie przepada za pogawędkami. Byliście jej potrzebni i łączyły was wzajemne zobowiązania, ale te wygasną, kiedy tylko przyjmiecie kopertę. Dlatego też po prostu kiwacie głowami i chowacie pieniądze do kieszeni.

– Wpiszę was na listę osób, którym przysługuje zniżka pracownicza – dodaje. – Gdybyście kiedykolwiek potrzebowali skorzystać z naszych usług. Zaskakujące, jak rzadko leczymy tu stalkerów.

– Zwykle ukrywamy się w jakiejś norze, by wylizać rany. Albo w niej umieramy.

– Ciekawe.

Jakoś nie podoba wam się fakt, że Valentine uznała coś dotyczącego was za interesujące. Czujecie się jak okazy, które zapewne chciałaby obserwować i wykorzystać wedle własnego uznania. Tak czy inaczej, to by było na tyle. Los Izloma jest przypieczętowany, czy to dobrze, czy źle. Hiena wącha kwiatki od spodu. Fortuna, którą wam obiecano, prawdopodobnie też. O ile w ogóle kiedykolwiek istniała.

Nagrody Scenariusza:

Valentine skwapliwie wypłaca wam obiecaną nagrodę:

- Jeśli masz kartę Wydarzenia Misji **VII**, 5000 ₸.
- Jeśli masz kartę Wydarzenia Misji **VIII**, 20 000 ₸.
- Zwróć wszystkie karty Wyposażenia oznaczone ■ do odpowiednich talii.
- Oznacz Misję **C3** jako niedostępną. Jeśli Lokacja „O jedno słowo za dużo” na Mapie Zony jest nieoznaczona, oznacz ją jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- Jeśli masz Wydarzenie Misji **VII**, zaktualizuj swoje Osiągnięcia na Mapie Zony naklejką **33**. „Izlom zabity”.
- Jeśli masz Wydarzenie Misji **VIII**, zaktualizuj swoje Osiągnięcia na Mapie Zony naklejką **34**. „Izlom schwytany”.

Zwróć wszystkie karty Przedmiotów Ulepszone pociski / Pociski przebijające, wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia do pudełka Misji **C3**.

Zwróć kartę Wroga Rozwścieczony Izlom i 4 żetony centrum Anomalii do pudełka Misji **C2**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Polowanie na bestię
Epilog B

Wchodząc do gabinetu Valentine, mijacie młodego medyka. Rozpoznajecie go; to on dostarczył wam magazynek z ulepszoną amunicją. Teraz unika waszego wzroku.

– ...i przynieś mi karty pacjentów naszych obecnych dłużników. Będziemy potrzebować ochotników do wznowienia... badań klinicznych. – Valentine podnosi wzrok znad dokumentów. – A, to wy, stalkerzy. Rozumiem, że wasze zadanie nie poszło zgodnie z planem. Szkoda.

– To wszystko?

– Oczywiście wynik jest daleki od ideału. Izlom był... wyjątkowym okazem. I stanowił zagrożenie dla szpitala. Być może nadal stanowi. Ale w swoim zawodzie zajmuję się faktami, nie fantazjami. Do rzeczy. Czy coś jeszcze was tutaj trzyma?

Najwyraźniej nie. Właściwie to chcecie jak najszybciej się stąd wydostać, choćbyście mieli się wyczołgiwać. Wygląda na to, że aura szpitala nie sprzyja waszym finansom. Wasze kieszenie są nieprzyjemnie lekkie, ale kto wie? Może to cena czystego sumienia.

Nagrody Scenariusza:

- Zwróć wszystkie karty Wyposażenia oznaczone ■ do odpowiednich talii.
- Oznacz Misję **C3** jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 30. „O jedno słowo za dużo”, jeśli jeszcze jej nie masz.
- Zaktualizuj swoje Osiągnięcia na Mapie Zony naklejką **35**. „Izlom uciekł”.

Następnie zaktualizuj talię Wydarzeń Losowych, dodając do niej karty „Pomocna dłoń” i „Tragiczne wieści”.

Zwróć wszystkie karty Przedmiotów Ulepszone pociski / Pociski przebijające, wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia do pudełka Misji **C3**.

Zwróć kartę Wroga Rozwścieczony Izlom i 4 żetony centrum Anomalii do pudełka Misji **C2**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie 6 i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Wołanie o pomoc
Prolog

Ze starymi przyjaciółmi jest tak, że nie gniewasz się na nich, gdy wywracają twój świat do góry nogami. A właśnie to zrobił wam Twirski. Wiadomość od niego na PDA brzmiała:

„Tu Twirski. Mam nadzieję, że wciąż żyjecie i nie jesteście zbyt daleko, bo cholernie was potrzebuję.

Pracuję dla niejakiego Hruszki, naprawdę bystrego jajogłowego. Wspólnie obserwujemy słynne Oko Moskwy, które ożyło i emituje bardzo silny sygnał. Znacie taką starą historię o Oku? Że pewnego dnia wyśle zagadkowy sygnał UVB-86, zapowiadający ogromne zmiany w Zonie? Cóż, wykrywamy go od jakiegoś czasu. I ta historia może być prawdziwa, bo w okolicy niezwykle wzrosła aktywność mutantów, a wszystkie ciągną w stronę tego urządzenia. Zbieg okoliczności? Cholera wie.

W każdym razie jesteśmy jakby oblężeni w bunkrze niedaleko Oka i tu do akcji wkraczacie wy.

Potrzebuję, żebyście przeszukali opuszczony posterunek straży granicznej. Przetrząśnijcie każdy namiot i zabierzcie wszystko, co wyda wam się naukowe: przede wszystkim kartę dostępu, ale też dosłownie każdy skrawek papieru z nazwiskiem Hruszki. Na pewno jest tam mapa i dziennik z jakimiś wierszami.

Możecie na tym zarobić. Oto lokalizacja posterunku. Pospieszcie się!”.

Sprawdzacie współrzędne i odnosicie wrażenie, że przeszukiwaliście już okolicę. Czy to gdzieś niedaleko terytorium Kontrolerów? Nie, raczej nie.

A i owszem, znacie legendę o sygnale UVB-86. Wolelibyście nie być w pobliżu, gdy wszystko szlag trafi, ale wiadomość pochodzi od starego, dobrego Twirskiego, a jego słowa wiele znaczą w Zonie.

Podsumowanie Misji:

- Przeszukaj i złup posterunek.
- Znajdź kartę dostępu i pozostałe rzeczy Hruszki.

Wyjmij z pudełka z grą pudełko Misji **D1** „Wołanie o pomoc”. Zawiera ono wszystkie elementy, które będą potrzebne do przygotowania i rozegrania tej Misji.

Teraz przejdź do kroku **6** sekcji „Poruszanie się po Zonie” w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

Posterunek składa się z ogromnego budynku i rzędu wojskowych namiotów, z których większość wciąż jest we względnie dobrym stanie. Dostępu broni szlaban i kilka na wpół rozprutych worków z piaskiem, a wszystko wieńczy drut kolczasty. Uwagę zwraca jednak przede wszystkim podniszczony, zardzewiały, ale wciąż imponujący transporter opancerzony. Nie ma tu żadnych oznak ludzkiej aktywności, a na podmokłych łąkach naokoło widać ślady setek stóp.

1. Przygotowanie Mapy

Znajdź kafle Mapy: **8**, **13**, **16**, **31**, **32** i umieść je, jak pokazano na grafice.

2. Przygotowanie Otoczenia

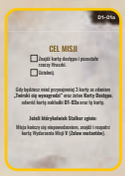
Karty Otoczenia:

- Wyjmij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji **D1**.
- Znajdź karty **D1-01a** (**Cel Misji**) i **D1-06a** (**BTR**), przeczytaj je i połóż obok Mapy.
- Teraz rozłóż następujące karty na Mapie, jak pokazano na poniższej grafice: **D1-03a**, **D1-04a**, **D1-05a**, **D1-07a**, **D1-08a**, **D1-09a**, **D1-10a**, **D1-11a**, **D1-12a**. To twoje startowe karty nakładek.
- Zachowaj pozostałe karty Otoczenia jako talię Otoczenia obok Mapy, ponieważ będzie potrzebna podczas Misji.

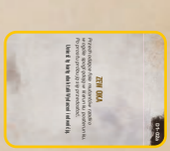
Anomalie:

- Znajdź kartę Anomalii Tesla i umieść ją obok Mapy.
- Dobierz 3 nakładki Anomalii Elektrycznej (**6**, **7**, **11**) i umieść je losowo na Mapie, tak aby wierzchołek trójkąta w centrum Anomalii wskazywał na górną część Mapy.
- Umieść 1 odpowiednią kartonową figurkę Anomalii na nakładce Anomalii z najniższą liczbą.

BTR


Cel Misji

Anomalia Tesla


Talia Otoczenia

3. Pozostałe przygotowania

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.

Wrogowie:

- Znajdź kartę Wroga Biegacz w pudełku Misji **D1** i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1.
- Znajdź kartę Wroga Kleszcz i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1.
- Znajdź kartę Wroga Rój i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1.
- Znajdź 6 kartonowych figurek Chomików i 5 kartonowych figurek Psów. Wszystkie reprezentują Biegaczy. Umieść 4 z nich na polach oznaczonych , a 7 obok Mapy.
- Znajdź 4 kartonowe figurki Kleszczy. Umieść 3 z nich na polach oznaczonych , a 1 obok Mapy.
- Znajdź 2 kartonowe figurki Roju. Umieść 1 z nich na polu oznaczonym , a 1 obok Mapy.

Łupy ?:

- Weź 16 losowo wybranych żetonów Łupów i umieść je w stosach na Mapie, jak pokazano na grafice.

Żetony Nieznanego ?:

- W zależności od liczby Stalkerów weź zestaw żetonów Nieznanego, przetasuj je i rozmieść na Mapie w 2 stosach po 5 i w 1 stosie z 4 żetonami, jak pokazano na grafice:
  - » 1 Stalker: 6 × X, 4 × ●, 4 × ●
  - » 2 Stalkerów: 5 × X, 3 × ●, 2 × ●, 4 × ●
  - » 3 Stalkerów: 2 × X, 4 × ●, 4 × ●, 4 × ●
  - » 4 Stalkerów: 4 × ●, 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●

Inne żetony:

- Znajdź żeton BTR, żeton Lufy BTR-a i zatyczkę w pudełku Misji **D1**. Połącz żetony zatyczką, tak aby żeton Lufy BTR-a znajdował się na żetonie BTR, a następnie umieść je na Mapie, jak pokazano na grafice.

Talia Wydarzeń:

- Wyjmij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji **D1**.
- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji **I** powinna znajdować się na wierzchu, a **VI** na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.

Można zaczynać Misję!
Rozpocznij pierwszą Rundę.

Talia Wydarzeń

Wołanie o pomoc
Epilog

Biegniecie i biegniecie, aż zyskujecie absolutną pewność, że nic was nie ściga.

Osuwacie się na ziemię pod drzewem, by odpocząć i zebrać myśli, gdy wasze PDA zaczynają popiskiwać.

„Tu Twirski. Jesteście tam? Przeszukaliście posterunek? Mam nadzieję, że wszystko gra.

Sygnał staje się coraz silniejszy, aż głowa pęka mi z bólu.

Ja i Hruszka wciąż siedzimy w bunkrze. Cierpimy, ale jesteśmy bezpieczni. Nie mielibyśmy nic przeciwko waszemu towarzystwu, ale możecie też poczekać, aż sygnał osłabnie. Hruszka mówi, że zmienia się dość losowo, ale w końcu nadejdzie spokojniejszy moment. Zostawcie wszystko, co znaleźliście, w skrytce niedaleko posterunku. Wskażę wam miejsce. Zabierzemy to, gdy nieco się tu uspokoi. Poza tym wyślę wam współrzędne skrytki, w której Hruszka trzyma pieniądze. Możecie wziąć po 1000 K za każdą znalezioną rzecz. Tylko bez oszukiwania, jasne?”

Nagrody Scenariusza:

- Jeśli masz kartę **D1-14b**, rozpatrz jej efekt „Na koniec tej Misji”.
- Otrzymujesz 1000 ₸ za każdą kartę, która stwierdza „Twirski cię wynagrodzi”.
- Oznacz Misję **D1** jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 37. Misja **D2** „Zaginiony w akcji”
- Jeśli masz kartę Mapy Hruszki, 38. „Skrytka Hruszki”.
- Jeśli masz kartę Transmisja, 39. „Baza wojskowa”.

Następnie zaktualizuj talię Wrogów, dodając do niej kartę „Biegacz”.

W pudełku Misji **D1** znajdź kartę Przygotowania BTR do trybu Przetrwania w Zonie i dodaj ją do talii Przygotowania PwZ. Dodaj żetony BTR i Lufy BTR-a do puli żetonów PwZ. Od teraz możecie natknąć się na BTR-a podczas rozgrywek w trybie Przetrwania w Zonie.

Zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia do pudełka Misji **D1**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Zaginiony w akcji
Prolog

Sprawy mają się następująco.

Wizyta na posterunku była istnym piekłem, ale udało wam się przetrwać.
Mało tego – zdobyliście kartę dostępu, na której zależało Twirskiemu.
Złożyliście ją bezpiecznie we wskazanej przez niego skrytce
i teraz możecie zabierać się za następną część zadania.

Zdaniem Twirskiego, który zapoznał się z badaniami Hruszki,
na konstrukcji Oka Moskwy pojawił się dziwny obiekt, później nazwany Nadajnikiem.
Wygląda na to, że jest on źródłem wszystkich zakłóceń.

Musicie więc dostać się do Oka Moskwy i zniszczyć Nadajnik.

Nagle wasze PDA zaczynają mrugać.

„Tu Twirski. Słuchajcie, UVB-86 znowu jest silny, silniejszy niż kiedykolwiek,
a okoliczne mutanty wpadły w szał. Kończy mi się amunicja, a Hruszka w ogóle jej nie ma.
Przyjdźcie tu i nam pomóżcie, dobra? I tak, podwoję wam stawkę, tylko się pospieszcie".

W porządku. Czyli najpierw misja ratunkowa. Nadajnik musi poczekać.

Nagle zaczynają boleć was głowy. Przeklęty UVB-86.

Podsumowanie Misji:

- Znajdź sposób na rozprawienie się z mutantami.
- Dostań się do bunkra.
- Pomóż Twirskiemu i Hruszce w ewakuacji.

Wyjmij z pudełka z grą pudełko Misji **D2** „Zaginiony w akcji". Zawiera ono wszystkie elementy, które będą potrzebne do przygotowania i rozegrania tej Misji.

Teraz przejdź do kroku **6** sekcji „Poruszanie się po Zonie" w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

Szara bryła bunkra majaczy pośród krzewów. Wydaje się o zaledwie kilka susów stąd, ale sądząc po natężeniu wrzasków mutantów, jeden nieostrożny krok może rozpętać piekło. Liście szeleszczą, gdy mutanty przedzierają się przez zarośla w stronę Oka, drąc się przy tym upiornie, jakby chciały oznajmić o swoim przybyciu innym stadom. Włosy jeżą wam się na karkach.

Czekanie na nic się tu nie zda. Ruszajcie. Zakradnijcie się do bunkra, porozmawiajcie z Twirskim i zorientujcie się w sytuacji. Kimkolwiek jest ten jajogłowy Hruszka, prawdopodobnie jest też zbyt mądry i zbyt cenny, by miał tu zginąć.

1. Przygotowanie Mapy

- Znajdź kafle Mapy: **1**, **3**, **6**, **7**, **8**, **16**, **28** i umieść je, jak pokazano na grafice.

2. Przygotowanie Otoczenia

Karty Otoczenia:

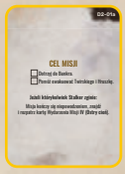
- Wyjmij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji **D2**.
- Znajdź karty **D2-01a (Cel Misji)**, **D2-02a (Wytrzymałość bunkra)**, **D2-03a (Zabawa w chowanego)** i **D2-04a (Hordy mutantów)**, przeczytaj je i połóż obok Mapy.
- Umieść ■ na karcie **D2-02a** na miejscu odpowiadającym liczbie Stalkerów.
- Teraz rozłóż następujące karty na Mapie, jak pokazano na poniższej grafice: **D2-05a**, **D2-06a**, **D2-07a**, **D2-08a**, **D2-09a**. To twoje startowe karty nakładek.
- Zachowaj pozostałe karty Otoczenia jako talię Otoczenia obok Mapy, ponieważ będzie potrzebna podczas Misji.

Anomalie:

- Znajdź kartę Anomalii Kometa i umieść ją obok Mapy.
- Dobierz 2 losowe nakładki Anomalii Ognistej (**2**, **9**, **10**) i umieść je losowo na Mapie, tak aby wierzchołek trójkąta w centrum Anomalii wskazywał na górną część Mapy.
- Umieść 1 odpowiednią kartonową figurkę Anomalii na nakładce Anomalii z najniższą liczbą.

Talia Otoczenia

Anomalia Kometa


Cel Misji

Zabawa w chowanego

Hordy mutantów

Wytrzymałość bunkra

3. Pozostałe przygotowania

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.

Wrogowie:

- Znajdź kartę Wroga Wielki Rój w pudełku Misji **D2** i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1.
- Znajdź kartę Wroga Biegacz i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1 i 1.
- Znajdź 6 kartonowych figurek Chomików i 5 kartonowych figurek Psów. Wszystkie reprezentują Biegaczy. Umieść 5 z nich na polach oznaczonych, a 6 obok Mapy.
- Znajdź 2 kartonowe figurki Roju. Umieść je na polach oznaczonych. Oba Roje otrzymują, umieść 1 na każdym żetonie.

Łupy ?:

- Weź 16 losowo wybranych żetonów Łupów i umieść je w stosach na Mapie, jak pokazano na grafice.

Żetony Nieznanego ?:

- W zależności od liczby Stalkerów weź zestaw żetonów Nieznanego, przetasuj je i rozmieść na Mapie w 3 stosach po 4, jak pokazano na grafice:
  - » 1 Stalker: 6 × X, 4 × ●, 2 × ●
  - » 2 Stalkerów: 4 × X, 4 × ●, 2 × ●, 2 × ●
  - » 3 Stalkerów: 2 × X, 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●
  - » 4 Stalkerów: 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●, 2 × ●

Inne żetony:

- Znajdź 5 żetonów Muru i 1 żeton Okna w pudełku Misji **D2** i umieść je na Mapie, jak pokazano na grafice.

Talia Wydarzeń:

- Wyjmij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji **B2**.
- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji **I** powinna znajdować się na wierzchu, a **VI** na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.

Można zaczynać Misję!
Rozpocznij pierwszą Rundę.

Talia Wydarzeń

Zaginiony w akcji
Epilog

Wrzaski mutantów cichną w oddali. Wreszcie znaleźliście się wystarczająco daleko, by móc zwolnić. Wygląda na to, że udało wam się przetrwać kolejną koszmarną misję.

Twirski jest wykończony, ale cały ten stres niespodziewanie rozwiązuje mu język:

– Widzieliście to zamieszanie? UVB-86 to istny pogromca umysłów. Można by go użyć, żeby owinąć sobie mutanty wokół palca. Mam notatki na temat częstotliwości i…

Przerywacie mu bezceremonialnie i pytacie, gdzie jest Hruszka.

Oczy Twirskiego robią się szkliste.

– On? – pyta po chwili. – On jest… On stał na warcie… No, przynajmniej miał stać. A ja spałem jak dziecko i… Nie mam pojęcia, co się stało.

Nagle jego spojrzenie znów odzyskuje ostrość.

– Musi być gdzieś w okolicy Oka. Musimy go znaleźć. I to szybko! Przyda mi się wasza pomoc.

Wyciąga plik kuponów z kieszeni i wciska je wam do rąk.

– To za wszystko, co do tej pory zrobiliście, ale możecie zarobić jeszcze więcej. Widzieliście, jak Oko działa na mutanty? Coś przyciąga tam te nieszczęsne istoty. Rany, gdyby ktoś się o tym dowiedział, z pewnością wykorzystałby to, by wywołać jeszcze większy chaos. Hruszka…

Urywa, by się zastanowić.

– Jest szalony, ale tu ma rację. Nie ulega wątpliwości, że Oko jest źródłem zła.

Macha plikiem pomiętych kartek.

– Tam jest wszystko. To te notatki.

Szokujące odkrycie. Żałujecie, że nie mieliście czasu w bunkrze, by je przejrzeć. Może warto tam wrócić?

Twirski ma jednak inny plan.

– Teraz musimy odpocząć. Odpocząć i uzupełnić zapasy. Oto współrzędne sklepu prowadzonego przez Kła, mojego przyjaciela i handlarza bronią. Interesują go też artefakty i chętnie je od was odkupi. Oczywiście pod warunkiem, że zrobicie na nim dobre wrażenie. Kiedy już będziecie mieli wszystko, czego wam trzeba, udamy się do Oka, by rozwalić, co tylko się da.

– I uratować Hruszkę? – pytacie.

– Oczywiście – odpowiada stanowczo.

Nagrody Scenariusza:

- Otrzymujesz 3000 ₸.
- Oznacz Misję **D2** jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 40. Misja **D3** „Stalowy gigant”
- 41. „Kieł”
- Jeśli masz kartę Dziwna ciecz, 43. „Laboratorium chemików”.
- 44. „Bunkier Hruszki”

Następnie zaktualizuj talię Wrogów, dodając do niej kartę „Wielki Rój”.

Zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia do pudełka Misji **D2**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Stalowy gigant
Prolog

Nie ma mowy, żebyście na teren opanowany przez mutanty weszli bez odprawy, więc nalegacie, by Twirski powiedział wam wszystko, co wie.

– Cóż – zastanawia się. – Ta placówka służyła kiedyś jako rządowy ośrodek badawczy. Nie pytajcie mnie, którego rządu.

Śmieje się bez przekonania.

– Hruszka był jednym z zatrudnionych tam jajogłowych. Ewakuowano ich, gdy sygnał przybrał na sile, ale Hruszka jako jedyny był zdeterminowany kontynuować badania, więc został. Dlatego mamy kartę dostępu i mapę obiektu. I niewiele więcej.

Milczy przez chwilę, zbierając myśli.

– Przez długi czas placówka była wystawiona na ataki kolejnych fal mutantów. Mogli ją zniszczyć. Mogli zbudować tam swoje gniazda. Kto wie, jak działa na nich Nadajnik... Mnie na pewno miesza w głowie. Martwię się też o Hruszkę. Nie ma go w okolicach posterunku, więc obawiam się, że zapuścił się do Oka. Musimy zniszczyć źródło sygnału i znaleźć jajogłowego Hruszkę. Widzicie ten budynek? Z tego, co mi wiadomo, tylko tamtędy można dostać się w pobliże Oka. Teren jest otoczony wysokim betonowym murem z drutem kolczastym, a ja kiepsko sobie radzę ze wspinaczką. Jakieś pytania?

W zasadzie przywykliście już do tego, że w Zonie nie ma szczegółowych odpraw. Dlatego też bez dłuższego zastanowienia ruszacie za Twirskim.

Podsumowanie Misji:

- Dostań się do budynku.
- Przedrzyj się przez placówkę.
- Zniszcz Nadajnik.
- Ewakuuj się.

Wyjmij z pudełka z grą pudełko Misji **D3** „Stalowy gigant”. Zawiera ono wszystkie elementy, które będą potrzebne do przygotowania i rozegrania tej Misji.

Weź żeton Karty Dostępu z pudełka Misji **D1** i umieść go w pudełku Misji **D3**.

Teraz przejdź do kroku **6** sekcji „Poruszanie się po Zonie” w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

Ogromna konstrukcja Oka Moskwy odcina się na tle purpurowego nieba, a widok jest niemalże surrealistyczny. Wyraźnie czujecie, jak powietrze wibruje od sygnału UWB-86. Kilka godzin temu był zdecydowanie słabszy, ale im bliżej obiektu, tym wydaje się silniejszy. Mutanty wyją niebezpiecznie blisko.

Dopiero po chwili orientujecie się, że Twirski coś powiedział.

– Tam. – Wskazuje na dziwną kulę wmontowaną w konstrukcję radaru. – To Nadajnik. Źródło sygnału piorącego mózgi. Święty Graal chorób i kontroli umysłów.

Patrzycie na niego z niedowierzaniem. Twirski nigdy wcześniej nie wypowiadał się w taki sposób; nawet jego głos wydaje się inny. Co się z nim stało?

Chcecie mu odpowiedzieć, ale zniecierpliwiony Twirski ucisza was gestem dłoni.

– Znam to miejsce. Już tu byłem – kontynuuje. – Pójdę przodem i otworzę drzwi kartą dostępu. Wy zostańcie tutaj i pilnujcie wejścia. Nie chcę, żeby deptała mi po piętach jakaś chimera. Skontaktuję się z wami, gdy będziecie mogli do mnie dołączyć.

Zrezygnowani patrzycie, jak Twirski wchodzi do środka i… cóż, czekacie.

1. Przygotowanie Mapy

Znajdź kafle Mapy: **36**, **37**, **38**, **39**, **40**, **41**.

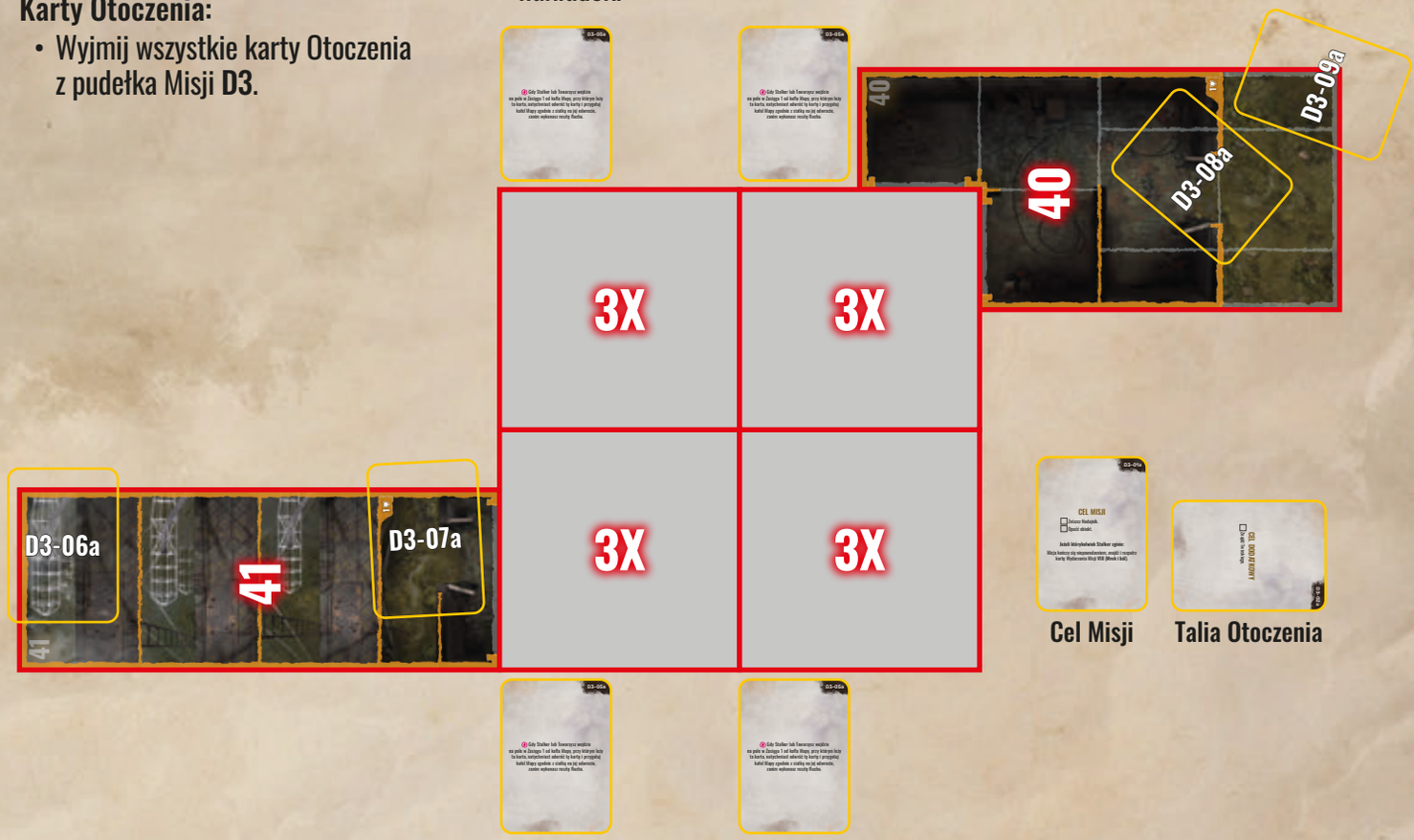
Umieść kafle Mapy **36**, **37**, **38** i **39** losowo w taki sposób, aby utworzyły kwadrat, jak pokazano na grafice.

Umieść kafle Mapy **40** i **41**, jak pokazano na grafice.

2. Przygotowanie Otoczenia

Karty Otoczenia:

- Wyjmij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji **D3**.
- Znajdź kartę **D3-01a (Cel Misji)**, przeczytaj ją i połóż obok Mapy.
- Znajdź wszystkie cztery karty **D3-05a**, potasuj je i umieść losowo obok kafli **36**, **37**, **38** i **39**, tak aby 1 karta odpowiadała 1 kaflowi, jak pokazano na grafice.
- Teraz rozłóż następujące karty na Mapie, jak pokazano na poniższej grafice: **D3-06a**, **D3-07a**, **D3-08a**, **D3-09a**. To twoje startowe karty nakładek.
- Zachowaj pozostałe karty Otoczenia jako talię Otoczenia obok Mapy, ponieważ będzie potrzebna podczas Misji.



3. Pozostałe przygotowania

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.

Wrogowie:

- Znajdź kartę Wroga Biegacz i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1.
- Jeśli jest 3 lub więcej Stalkerów, dodatkowo oznacz kartę Wroga Biegacz 1.
- Znajdź kartę Wroga Wielki Rój i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1.
- Znajdź 6 kartonowych figurek Chomików i 5 kartonowych figurek Psów. Reprezentują one Biegaczy. Umieść 2 z nich na polach oznaczonych ⊕, a 9 obok Mapy.
- Znajdź kartonowe figurki Roju. Umieść 2 z nich obok Mapy.

Łupy ?:

- Weź 3 losowo wybrane żetony Łupów i umieść je w stosie na Mapie, jak pokazano na grafice.

Żetony Nieznanego ?:

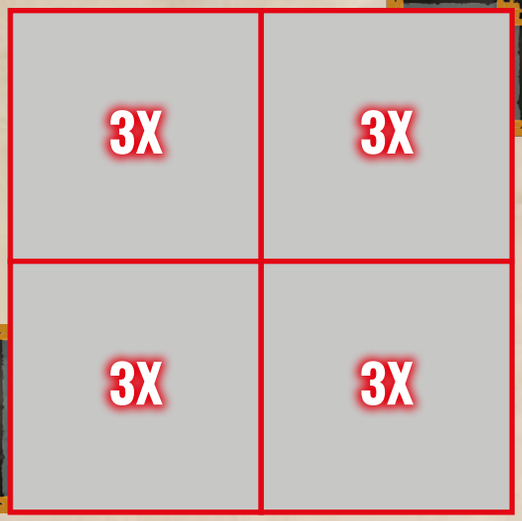
- W zależności od liczby Stalkerów weź zestaw żetonów Nieznanego, przetasuj je i rozmieść na Mapie w 2 stosach po 8, jak pokazano na grafice:
  - » 1 Stalker / 3 Stalkerów: 4 × X, 4 × ●, 1 × ●, 4 × ●, 4 × ●
  - » 2/4 Stalkerów: 2 × X, 4 × ●, 2 × ●, 4 × ●, 3 × ●

Talia Wydarzeń:

- Wyjmij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji **D3**.
- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji **I** powinna znajdować się na wierzchu, a **XI** na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.

Można zaczynać Misję!
Rozpocznij pierwszą Rundę.

Talia Wydarzeń



Stalowy gigant
Epilog A

Przedzieracie się przez hordy mutantów, które straciły zdolność do współdziałania i teraz atakują siebie nawzajem. Po kilku straszliwych minutach z ulgą wychodzicie na ponure słońce Zony.

Udało wam się. Widok wybuchającego Nadajnika był nagrodą samą w sobie, a świadomość, że jedna ze złowrogich sił kontrolujących Zonę przestała istnieć, podnosi was na duchu. Jednak gdy entuzjazm opada, pojawiają się pytania. Gdzie właściwie jest Hruszka i co się z nim stało? Co się działo z Twirskim? Skąd wziął się Nadajnik i kto odpowiada za całe to zamieszanie?

Odchodzicie zmęczeni i przepełnieni dziwną mieszanką triumfu i niepokoju. Co gorsza, po śmierci Twirskiego nie ma kto zapłacić wam za fatygę. Nagle jednak orientujecie się, że skoro sygnał ucichł, macie do przeszukania ogromny obszar potencjalnie pełen skrytek. Być może łupy wynagrodzą wam wszystkie problemy i niedogodności.

Nagrody Scenariusza:

Nadajnik został zniszczony:

- Oznacz Misję **D3** jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 45. „Ogrody”
- 46. „Porzucony autobus”

Następnie zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia, z wyjątkiem tych zyskanych przez graczy, do pudełka Misji **D3**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Stalowy gigant
Epilog B

– Stop – wykrztusza, dysząc i rzężąc. – Stop, muszę… muszę zebrać myśli.

Osuwa się na ziemię pod drzewem, a wy robicie to samo.

– Zaczynam wszystko rozumieć – mówi. – Ten przeklęty Nadajnik… Coś mi zrobił. Byłem tam… ale nie sam. Zanim się z wami skontaktowałem, odwiedziłem tę placówkę z Hruszką. Wystawialiśmy się na sygnał setki razy i… Hruszka zginął podczas naszej wyprawy do Oka Moskwy. Wróciłem na posterunek i coś kazało mi przejrzeć wszystkie jego dokumenty. Szukałem cennych rzeczy na sprzedaż i nie zdawałem sobie sprawy, że długotrwała ekspozycja na UVB-86 miała na mnie wpływ. Im bardziej zagłębiałem się w notatki Hruszki, tym mniej byłem sobą, a w końcu… Cóż, jakkolwiek dziwnie to zabrzmi, stopniowo zamieniałem się w niego.

Wybucha śmiechem i kręci głową z niedowierzaniem.

– To znaczy… w pewnym sensie. Gdy sygnał stracił na sile, odzyskałem jasność umysłu, ale nie dostatecznie, by zrozumieć, co się działo.

Uciekliście z placówki, zanim rozpętało się piekło, a widok wybuchającego Nadajnika na zawsze wyrył się wam w pamięci.

Twirski podążał za wami z bronią w ręku i z wyrazem całkowitego pogubienia na spoconej twarzy.

Kiwacie głowami, gdy elementy układanki zaczynają wskakiwać na swoje miejsca. To zmieszanie za każdym razem, gdy mówił o Hruszce. Fakt, że nigdzie nie natrafiliście na choćby ślad Hruszki. Zmiana charakteru pisma w dzienniku jajogłowego. Czujecie, że jest tego więcej, ale zanim zdążycie o cokolwiek zapytać, Twirski mówi:

– Nie tylko uratowaliście mi życie, ale i zdrowe zmysły. Jestem wam dozgonnie wdzięczny. Chodźcie za mną.

Zrobiliście coś dobrego, co w sumie nieczęsto się zdarza w Zonie.

Zmęczeni, ale zadowoleni, ruszacie za Twirskim, który zatrzymuje się przy powykręcanym drzewie i zaczyna grzebać między jego korzeniami.

– Tutaj są rzeczy Hruszki – wyjaśnia, odsłaniając metalową pokrywę. – I jego pieniądze. Nie będą mu już potrzebne, prawda? Możemy podzielić wszystko między siebie.

Pośród dokumentacji naukowej i przeróżnych urządzeń znajduje kopertę z pieniędzmi. Zabiera połowę i wręcza wam resztę.

Dobry uczynek, za który jeszcze dostaje się zapłatę – to zdarza się jeszcze rzadziej.

Nagle orientujecie się, że skoro sygnał ucichł, macie do przeszukania ogromny obszar potencjalnie pełen skrytek. Wygląda na to, że zyski mogą okazać się jeszcze większe.

Nagrody Scenariusza:

Nadajnik został zniszczony, a Twirski daje wam w nagrodę trochę pieniędzy:

- Otrzymujesz 2000 ₸.
- Oznacz Misję **D3** jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 45. „Ogrody”
- 46. „Porzucony autobus”

Dodaj kartę Stalkera „Twirski” do Skrytki. Od tej pory możesz wybrać Twirskiego jako swojego Stalkera podczas Misji. Znajdziesz tę kartę w pudełku Misji **D3**.

Następnie zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia, z wyjątkiem tych zyskanych przez graczy, do pudełka Misji **D3**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja D1
„Wołanie o pomoc”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **D1-01**, **D1-02**, **D1-03**, **D1-04**, **D1-05**, **D1-06**, **D1-07**, **D1-08**, **D1-09**, **D1-10**, **D1-11**, **D1-12**, **D1-13**, **D1-14**.
- Odłóż do pudełka kartę Wroga „Biegacz”.
- Odłóż do pudełka żetony Karty Dostępu, BTR-a i Lufy BTR-a.
- Jeśli masz Artefakt z żetonem , odrzuć go.
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w ₹.
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja D2
„Zaginiony w akcji”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **D2-01**, **D2-02**, **D2-03**, **D2-04**, **D2-05**, **D2-06**, **D2-07**, **D2-08**, **D2-09**, **D2-10**, **D2-11**, **D2-12**.
- Odłóż do pudełka kartę Artefaktu „Rdzeń”.
- Odłóż do pudełka kartę Wroga „Wielki Rój”.
- Odłóż do pudełka 5 żetonów Muru, 1 żeton Okna oraz żetony i .
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w ₹.
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja D3
„Stalowy gigant”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX**, **X**, **XI**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **D3-01**, **D3-02**, **D3-03**, **D3-04**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-06**, **D3-07**, **D3-08**, **D3-09**, **D3-10**, **D3-11**, **D3-12**, **D3-13**, **D3-14**, **D3-14**, **D3-14**.
- Odłóż do pudełka Misji **D1** żeton Karty Dostępu.
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w ₹.
- Odłóż do pudełka kartę Wroga „Twirski”.
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Porządkowanie pudełka Misji

Misja C1 „Ryzykowny interes”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **C1-01**, **C1-02**, **C1-03**, **C1-04**, **C1-05**, **C1-06**, **C1-07**, **C1-08**, **C1-09**, **C1-10**, **C1-11**, **C1-12**, **C1-13**, **C1-14**, **C1-15**.
- Odłóż do pudełka karty Wrogów „Rozwścieczony Zombie” i „Najemny Snajper”.
- Odłóż do pudełka 6 żetonów .
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w .
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja C2 „Dzień wypłaty”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **C2-01**, **C2-02**, **C2-03**, **C2-04**, **C2-05**, **C2-06**, **C2-07**, **C2-08**, **C2-09**, **C2-10**, **C2-11**, **C2-12**, **C2-13**, **C2-14**, **C2-15**, **C2-16**, **C2-17**, **C2-18**, **C2-19**, **C2-20**, **C2-21**, **C2-22**, **C2-23**, **C2-24**, **C2-25**, **C2-25**, **C2-25**.
- Odłóż do pudełka kartę Artefaktu „Nasiono”.
- Odłóż do pudełka kartę Wroga „Rozwścieczony Izlom”.
- Odłóż do pudełka 4 żetony centrum Anomalii i 3 żetony **C2**.
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w .
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja C3 „Polowanie na bestię”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX**, **X**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **C3-01**, **C3-02**, **C3-03**, **C3-04**, **C3-06**, **C3-07**, **C3-08**, **C3-09**, **C3-10**, **C3-11**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-14**, **C3-15**.
- Odłóż do pudełka 2 karty Przedmiotów „Ulepszone pociski / Pociski przebijające”.
- Odłóż do pudełka kartę Broni „Prototyp X-17”.
- Odłóż do pudełka kartę Pancerza „Egzoszkielet Ekologów”.
- Odłóż do pudełka kartę Wroga „Obrońca Szpitala”.
- Odłóż do pudełka karty Wydarzeń Losowych „Pomocna dłoń” i „Tragiczne wieści”.
- Jeśli nie udało ci się ukończyć Misji **C3**, odłóż do pudełka kartę Wroga „Rozwścieczony Izlom”. W innym wypadku odłóż ją do pudełka Misji **C2**.
- Jeśli nie udało ci się ukończyć Misji **C3**, odłóż do pudełka 4 żetony centrum Anomalii. W innym wypadku odłóż je do pudełka Misji **C2**.
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w .
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

220.

Ogrody

Spoglądacie na małe ogródki warzywne, porzucone wieki temu i zarośnięte dziką roślinnością, stratowane przez maszerujące mutanty, które na szczęście już odeszły. Z łatwością potraficie sobie wyobrazić starszych ludzi odpoczywających tutaj i dbających o swoje skromne plony w czasach, zanim powstała Zona. Teraz ogródki są idealnym miejscem na przeróżne skrytki. Nie pora jednak na wspominki, macie coś do znalezienia.

Chwytacie za łopaty i zaczynacie swoje poszukiwania! Jest! Co za szczęście! W gęstwinie starego rabarbaru znajduje się beczka!

Dobierz 1 Pancerz Poziomu III i umieść go w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

221.

Porzucony autobus

Słyszeliście już wcześniej o zardzewiałym autobusie bez szyb. Krążyły o nim różne historie, ale większość z nich wspominała o skrytce ukrytej pod siedzeniem kierowcy.

Teraz, gdy Oko Moskwy przestało działać, macie jedną jedyną okazję, by się tam dostać.

Kilka mocnych szarpnięć i siedzenie odpada. Pod nim znajduje się skrzynka z narzędziami, a w środku... Niespodzianka!

Weź 2 karty Przedmiotu Wojskowy Zestaw Medyczny i 1 kartę Przedmiotu Pigułki Przeciwpromienne i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

222.

Miejscówka Kła

– O, klient – mówi Kieł i szczerzy się szeroko. Co drugi jego ząb jest złoty. – Zgadza się? Mówicie, że kontakt macie od Twirskiego.

– Spoko, spoko. Twirski to fajny gość. Odwiedzał moje dawne przedsiębiorstwo. Byliście tam? Elegancko, co nie? W każdym razie Twirski się zmienił. To już nie ten sam człowiek, ale nie potrafię powiedzieć, co się z nim stało. Dobra, przejdźmy do interesów. Czuję piniądz. Mogę dostarczyć wam każdą plującą ogniem zabawkę, jakiej tylko zapragniecie, ale też... Gdybyście mieli jakieś artefakty na sprzedaż, chętnie bym na nie zerknął.

Weź kartę Kontaktu **C24** „Kieł” i umieść ją w Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

223.

Uwolnieni od Nadajnika

Szczury nie miały litości dla tego miejsca. Wszędzie widzicie podarte lub pogryzione dokumenty i rozrzucone, na wpół zjedzone pożywienie. W zatęchłym powietrzu unosi się ciężki smród szczurzych odchodów. Jest tu łóżko z brudną pościelą, które mogło należeć do Twirskiego, ale później zagnieździło się w nim coś innego. Niechętnie wchodzicie do środka, walcząc z mdlącym odorem, i za łóżkiem znajdujecie kilka martwych, napuchniętych szczurów pośród strzępów podartych banknotów. Zachłanne gryzonie musiały pożreć ich zbyt wiele. Pieniądze szczęścia im nie dały...

Mimo wszystko coś na tym zarobicie. Niektóre banknoty wydają się nienaruszone.

Weź 2200 ₸ i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

się ze zgrzytem i widzicie stertę papierów typowych dla jajogłowych: mapy, diagramy, kolekcję liczników Geigera i kilka innych urządzeń, które są dla was zupełnie obce.

Do tego... jest. Przeszukując bałagan, znajdujecie kopertę wypchaną pieniędzmi. Wygląda na to, że czekała tu na was. No dalej, czy Hruszka się zorientuje, że ją zabraliście? Żyjemy w okrutnym świecie.

Weź dowolną ilość ₸ (ale nie więcej niż 6000 ₸) i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

216.

Baza wojskowa

Zbliżacie się do podanych współrzędnych i widzicie posterunek oraz ogrodzenie z drutem kolczastym. Machacie białą chusteczką (każdy stalker powinien taką mieć) i wzdychacie z ulgą, gdy wartownik opuszcza broń i pozwala wam wejść.

Kilka minut później jesteście w środku.

– Czy to z wami rozmawialiśmy? – upewnia się wartownik.

– Ta – odpowiadacie. – Z nory Hruszki.

– Dobrze – uśmiecha się strażnik. – Chodźcie dalej.

Wchodzicie do wartowni.

– Siadajcie – mówi żołnierz. – Rozgośćcie się.

Podaje wam wyszczerbione kubki z gorącą, parującą herbatą. Dziękujecie skinieniami głowy i pytacie o ich powiązania z Hruszką.

– Właściwie nie mamy z nim żadnych powiązań. – Żołnierz się krzywi. – Skontaktował się z nami przez radio, używając powszechnie znanych częstotliwości. Chciał poznać układ terenu. Wypytywał o Oko Moskwy, aktywność mutantów, sygnały, te sprawy. Używał dużo naukowego żargonu. Ciężko było zrozumieć, o czym mówi, ale z czasem zmienił się w bełkoczącego szaleńca. Mamrotał jak wariat, dzielił się jakimiś posranymi teoriami spiskowymi, czytał swoje kiepskie wiersze. Mieliśmy niezły ubaw. Najwyraźniej postradał zmysły.

Kiwacie ponuro głowami, sącząc herbatę.

– Mimo wszystko sytuacja w okolicy się pogarsza – dodaje żołnierz. – Macie jakąś amunicję na sprzedaż? Od dłuższego czasu nie mamy kontaktu z dowództwem.

Możesz sprzedać dowolną liczbę Magazynków po 800 ₸ za sztukę.

Weź kartę Kontaktu **C23** „Wartownik" i umieść ją w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

217.

Kieł

Kieł, gość polecony przez Twirskiego, zniknął. Śmierdząca nora, którą rzekomo zamieszkiwał, jest pusta, a rozklekotany stół w środku – zawalony drewnianymi karabinami. Drewnianymi? Czy on naprawdę był handlarzem bronią?

Jednak na ścianie znajduje się notatka o treści:

„Do każdego, kto odwiedza to miejsce i potrzebuje gnatów. Za dużo mutantów w okolicy. Musiałem się szybko wynieść. Oto nowa lokalizacja. Przyjdź i znajdź mnie tam. Kieł".

Szybko? No to chyba nie mógł wszystkiego zabrać, co nie? Warto się rozejrzeć w środku.

Zaktualizuj Mapę Zony naklejką **42**. „Miejscówka Kła".

Dobierz 4 karty Przedmiotów i 1 kartę Akcesorium i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

218.

Laboratorium chemików

Zbliżacie się do laboratorium i oddychacie z ulgą, kiedy okazuje się, że nie zostało w międzyczasie splądrowane. W Zonie nigdy nic nie wiadomo.

Przedstawiacie dyżurnemu jajogłowemu próbkę wody.

– Dobry Boże. – Naukowiec przygląda się fiolce ze skażoną wodą i dotyka jej ręką w gumowej rękawiczce. – Pływa tam cały układ okresowy. Plus kilka dodatkowych pierwiastków, o których nikt nie słyszał. Kropla zabiłaby całe miasto, jestem pewien.

W jego głosie słychać podziw. Dlaczego? Sposobu rozumowania naukowców nie da się ogarnąć.

– Przeprowadzę kilka testów. Jeśli to nowa toksyna, chcę być pierwszym, który się o tym dowie – mówi jajogłowy. – Mówcie, gdzie to znaleźliście. Może dam wam coś w zamian za ten wysiłek.

Dobierz 2 losowe Artefakty, wybierz jeden i umieść go w swojej Skrytce, drugi odrzuć.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

219.

Bunkier Hruszki

Jeśli Misja **D3** „Stalowy Gigant" jest Oznaczona: przejdź do skryptu **223**, w przeciwnym razie czytaj dalej.

Droga do bunkra ciągnie się w nieskończoność, szczególnie gdy sygnał Nadajnika zaczyna wam ciążyć. Trasa wydaje się znacznie trudniejsza do pokonania niż wcześniej. Nie możecie się pozbyć wrażenia, że zmęczenie dopadło was o wiele za szybko. W głowach wam pulsuje, a z oczu cieknę łzy. Każdy kolejny krok przychodzi z większym trudem i macie wrażenie, że nie zdołacie się zbliżyć choćby na tyle, by zobaczyć bunkier, a co dopiero do niego dotrzeć.

Wybierz inną Lokację.

Dobierz 1 losową Broń Poziomu III i umieść ją w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

208.

Zemsta podana na gorąco

Wszystkie kanały komunikacyjne w Zonie huczą od tych samych wieści: szpital spalono do gołej ziemi, a nawet gorzej, bo wraz z personelem i pacjentami. Normalnie domysły i oskarżenia już krążyłyby jak szalone, ale powszechnie wiadomo, że wszystkie frakcje w Zonie korzystały z usług tej placówki. Na razie pojawiają się wyłącznie teorie dotyczące spontanicznej implozji anomalii lub innych „naturalnych" zjawisk.

Będąc w okolicy, postanawiacie zbadać ruiny, ale nic nie znajdujecie. Jakby samo piekło pochłonęło budynek.

Dopiero przy opuszczonej chacie nad brzegiem jeziora odkrywacie świeżo postawiony nagrobek przyozdobiony polnymi kwiatami.

Losowo wybierz z segregatora Kampanii i twojej Skrytki 2 karty Kontaktu niebędące Kontraktami, a następnie usuń je z gry.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

209.

O jedno słowo za dużo

Jeśli masz naklejkę Osiągnięcia „Izlom uciekł", przejdź do skryptu **200**.

Jeśli pole 6 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa" jest zaznaczone, jeszcze nie doszło do konfrontacji z Izlomem, wybierz inną Lokację.

Pozwólcie, że powiem wam coś o tajemnicach i wódce – one nie idą ze sobą w parze. Gdy ta druga wchodzi, te pierwsze wychodzą. Nic nie pamiętacie, prawda? Cóż, zamarzyło się wam zimne piwko w barze 100 Radów. Mówiąc krótko, nie wybiła jeszcze północ, a wszyscy postronni słuchacze znali już historie o podziemiach szpitala.

W rezultacie dwóch mężczyzn – na dodatek jajogłowych – podeszło do was z propozycją. Wystarczy, że pozwolicie Izlomowi uciec podczas waszego małego polowania. Wystraszcie go, wyrwijcie z rąk Valentine i pozwólcie mu swobodnie wędrować po Zonie. Naukowcy chcą obserwować to stworzenie i oferują w zamian prototyp najnowszego egzoszkieletu. Co wy na to? Taka oferta może się nieprędko powtórzyć.

Zaznacz pole 6 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa".

Przejdź do segregatora Kampanii.

210.

Kontrahenci szpitala

Praca w jedynym szpitalu w Zonie ma swoje zalety, a Valentine dba o to, żeby można było z nich korzystać. Przesyła wam dane kontaktowe dwóch swoich zewnętrznych współpracowników. Felczera znacie. To doświadczony medyk polowy, który uratował tyle tyłków, że w barze 100 Radów ma dożywotni otwarty rachunek. O drugim gościu, znanym jako Farmaceuta, nie wiecie nic. Nic dziwnego, bo nigdy wcześniej nie były wam potrzebne hurtowe ilości leków i specyfików. Facet ma jednak w ofercie całą paletę innych towarów, i to w dobrych cenach.

Weź karty Kontaktów **C21** „Farmaceuta" i **C22** „Felczer" i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

211.

Sprawa Izloma została rozwiązana, lepiej albo gorzej, dlatego warto byłoby poinformować jego córkę o losie jej ojca. Jeśli jednak nie czujecie się komfortowo z tym, co się wydarzyło, możecie zwyczajnie zachować milczenie i zapomnieć o jej istnieniu.

Wybierz jedną z możliwości:

- Zgłoś, że Izlom nie żyje (tylko jeśli masz naklejkę Osiągnięcia „Izlom zabity") – Przejdź do skryptu **205**.
- Zgłoś, że Izlom został schwytany przez Valentine (tylko jeśli masz naklejkę Osiągnięcia „Izlom schwytany") – Przejdź do skryptu **206**.
- Zgłoś, że Izlom uciekł (tylko jeśli masz naklejkę Osiągnięcia „Izlom Uciekł") – Przejdź do skryptu **207**.
- Zgłoś, że nie wiesz, co się stało z Izlomem, i że porzucasz sprawę – Oznacz tę Lokację jako niedostępną. Wróć do segregatora Kampanii.

212.

Istnieją dowody sugerujące, że mutant znany jako Izlom był kiedyś – i to całkiem niedawno – starcem mieszkającym w pobliżu.

Wróć do przewodnika Misji.

213.

Odkryliście coś w piwnicy szpitala. Coś o co najmniej wątpliwym statusie etycznym. Wyjaśnienia Valentine są spójne... z logicznego punktu widzenia. Ale czy naprawdę należy jej wierzyć? Czy można zaufać komuś, kto udziela takich odpowiedzi?

Wróć do przewodnika Misji.

214.

Ostatnim razem, gdy starliście się z Izlomem, ten został poważnie ranny. Jest całkiem prawdopodobne, że mutant jeszcze nie doszedł do siebie albo przynajmniej ma teraz powód, by się was obawiać.

Teraz przejdź do kroku 6 sekcji „Poruszanie się po Zonie" w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

215.

Skrytka Hruszki

Jest tutaj. Współrzędne były dokładne.

Kilka ruchów odsłania wieko zniszczonej wojskowej skrzyni z prostym zamkiem, który pęka z głośnym, metalicznym trzaskiem. Skrzynia otwiera

możecie pozwolić, by zgnił na dnie plecaka. Postanawiacie zabawić się w listonosza i przemycić ten dowód ojcowskiej miłości z Zony do adresatki w Czernihowie. Na szczęście znacie wystarczająco porządnego przemytnika – starego, dobrego Kretoszczura – któremu można było powierzyć to szlachetne zadanie. Odpowiedź – i to przesłana prosto na wasze PDA – to jednak coś, czego trudno się było spodziewać.

„Macie dobre serca, stalkerzy. Proszę, dajcie mi znać, jeśli dowiecie się czegoś więcej o losie mojego ojca.

Nie potrafię wyrazić, jak wiele to dla mnie znaczy, ale mogę okazać swoją wdzięczność. Uważajcie na siebie".

Wdzięczna Córka, jak się podpisała kobieta w wiadomości, musi mieć do dyspozycji potężną radiostację. I godną podziwu sieć kontaktów – jesteście pewni, że do przesyłki nie były dołączone żadne dane kontaktowe...

Weź 1000 ₸ i umieść je w swojej Skrytce.

Zaznacz pole 1 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa".

Jeśli pole 2 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa" jest zaznaczone, przejdź do skryptu **204**.

Przejdź do segregatora Kampanii.

204.

Mój najukochańszy potwór

Jeśli Misja **C3** jest oznaczona jako niedostępna, przejdź do skryptu **211**.

Jeśli pole 5 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa" jest zaznaczone, jeszcze nie doszło do konfrontacji z Izlomem, wybierz inną Lokację.

W innym wypadku:

Czy istnieją odpowiednie słowa, by poinformować kogoś, że jego zaginiony ojciec prawdopodobnie padł ofiarą przerażającego eksperymentu, który wymazał z niego całe człowieczeństwo i pozostawił jedynie przerośniętą, zmutowaną skorupę, spędzającą dni na mordowaniu niewinnych ludzi? Czy istnieje jakiś zasrany protokół korespondencyjny na takie okazje? Stawiacie na bezpośredniość. Nieoczekiwanie odpowiedź córki przychodzi bardzo szybko.

„Zabijcie go. Na Boga, na jakiegokolwiek boga! Dla mnie, dla siebie, nie obchodzi mnie, co by was do tego skłoniło. Uwolnijcie od cierpienia to, co zostało z mojego ojca, a nie pożałujecie".

Zaznacz pole 5 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa".

Przejdź do segregatora Kampanii.

205.

Koniec cierpienia

Wiadomość jest znowu krótka, piszecie na ekranie PDA: „Załatwione". Przez krótką chwilę zastanawiacie się, czy dodać jakiś banalny tekst o współczuciu albo coś. Technicznie rzecz biorąc, z waszych rąk właśnie zginął czyjś ojciec... Wiadomość zostaje wysłana.

„Dziękuję" – przychodzi odpowiedź. „To była słuszna decyzja".

Nie wiecie, czy napisała to drugie zdanie do was, czy do siebie.

Kilka dni później napotykacie znajomą twarz. To jedna z kurierek Kretoszczura, ma dla was paczkę. Bezpośrednia dostawa w Zonie jest kosztowna, ale karabin, który znajduje się w środku, jest jeszcze droższy. Kimkolwiek jest ta córka, na pewno poza Zoną wiedzie lepsze życie, niż gdyby miała zamieszkać w rozlatującym się szałasie na brzegu napromieniowanego jeziora.

Weź kartę Broni Prototyp X-17 z pudełka Misji **C3** i umieść ją w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

206.

Nie ma zmiłuj

Zawiadamiacie córkę Izloma o jego niedawno przypieczętowanym losie i powrocie do roli laboratoryjnego szczura Valentine. Oczywiście pomijacie swój udział w tym, jak się sprawy potoczyły. Przecież chceicie dostać zapłatę, prawda?

„Rozumiem" – odpowiada. „Dziękuję za wieści. Zajmę się resztą".

Na pierwszy rzut oka to bardzo stonowana odpowiedź. Ale przez krótką chwilę zaraz po jej nadejściu ekrany waszych PDA zdają się płonąć żywym ogniem. Wystarczy potrząsnąć głową i wizja znika. Wiecie, że to absurdalne, ale teraz naprawdę macie nadzieję, że ona nigdy się nie dowie, że mutanta schwytano z waszego rozkazu.

Otrzymacie nagrodę zarówno od córki Izloma, jak i od jego oprawcy... Przy okazji udało wam się nieźle napchać kieszenie, co? A jak tam wasze sumienia, stalkerzy? Bardzo ciążą?

Weź 5000 ₸ i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony o naklejkę **47** „Zemsta podana na gorąco".

Przejdź do segregatora Kampanii.

207.

Niepewny los

Nie macie pojęcia, jak córka Izloma zareaguje na wieść o ucieczce ojca. Owszem, to ona poprosiła was o jego zabicie i zrobiła to z zadziwiającą pewnością siebie. Ale to tylko znaczy, że jest kimś nawykłym do wydawania rozkazów. Decyzje, które je poprzedzają? Cóż, niektóre z nich potrafią ludzi kompletnie zniszczyć.

„To nie jest mój ojciec" – odpowiada, ponownie sprawiając wrażenie niewzruszonej. „Dziękuję. Za to, że próbowaliście. Dowód mojej wdzięczności powinien wkrótce do was dotrzeć".

Jeszcze tej samej nocy otrzymujecie kolejną wiadomość.

„Myślicie, że on cierpi?"

Odkładacie swoje PDA. Nie macie pojęcia, co odpowiedzieć.

Księga Skryptów

200.

Gdy wchodzicie do baru 100 Radów, zaczepia was dwóch nadgorliwych jajogłowych.

Jeśli masz naklejkę Osiągnięcia „Asystent Badawczy”:

– Znowu udało wam się nam pomóc, stalkerzy! I co za osobliwy okaz mamy teraz do obserwacji! Nie uwierzycie, w jaki sposób ten mutant adaptuje się do nowego środowiska... Ale pozwólcie, że wyrazimy naszą wdzięczność we właściwy sposób.

Weź kartę Pancerza Egzoszkielet Ekologów z pudełka Misji **C3** i umieść ją w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

W innym wypadku:

Ekolodzy wiedzą, że Izlom został „wypuszczony” na wolność, i bardzo doceniają możliwość obserwowania tego wyjątkowego osobnika w naturalnym środowisku. W zamian chcieliby nagrodzić was ofertą życia: to zupełnie nowy prototyp Egzoszkieletu za niewiarygodnie niską cenę, o ile tylko zdecydujecie się na jego zakup już teraz.

– To praktycznie darowizna, wiecie? Darowizna na rzecz dalszych badań i ich obiecujących owoców.

Weź kartę Pancerza Egzoszkielet Ekologów z pudełka Misji **C3**. Możesz odrzucić Kupony i karty Wyposażenia o łącznej wartości 10 000 ₹, aby umieścić Pancerz w swojej Skrytce. Jeśli tego nie zrobisz, dodaj go do talii Pancerzy.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

201.

Kryjówka Hieny

Hiena kiedyś was tu zabrał – do niepozornej starej ambony myśliwskiej z na wpół przegniłą drabiną, na którą nikt nie odważyłby się wspiąć, chyba że wiedziałby, których szczebli użyć... Wy się wspinacie. Wasze pieniądze są oczywiście w innym zamku, ale znalezione zapasy powinny osłodzić rozczarowanie.

Weź 5 kart Przedmiotów typu **Żywność** i po 1 Magazynku każdego typu, a następnie umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

202.

Mobilne laboratorium

Jak zwykle wchodzicie do obozu badawczego z mieszanymi uczuciami. Jakoś nie możecie się zdecydować co do tych jajogłowych. Z jednej strony wolą pogadać, zanim zaczną strzelać, w przeciwieństwie do innych mieszkańców Zony. I pamiętają, żeby kąpać się częściej niż raz na miesiąc. Z drugiej strony wszystkie najgorsze koszmary z Zony albo są dziełem jakiegoś jajogłowego, albo stanowią oczko w głowie tych wariatów.

– Oto paczka dla pani Valentine – mówi obozowy kwatermistrz, wręczając wam starannie zapakowaną przesyłkę. Pachnie chlorem i papierosami. – Um... wybaczcie, że pytam, ale jak stare są te poparzenia na waszych dłoniach? Badamy możliwe regeneracyjne właściwości śliny pijawek i...

– Spadaj – warczy jeden z was w odpowiedzi, wyrywając mu paczkę z rąk. Ta, ci jajogłowi nie są tacy źli.

Masz paczkę, o którą prosiła Valentine.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

203.

Opóźniona poczta

Jeśli pola 1 i 2 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa” są zaznaczone, przejdź do skryptu **204**.

Jeśli pole 1 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa” jest zaznaczone, nie wiesz nic nowego, wybierz inną Lokację.

Nawet nie wiecie, po co wam był ten niewysłany list od staruszka. Ale skoro już go macie, nie

Zaginiony w akcji
Epilog

Wrzaski mutantów cichną w oddali. Wreszcie znaleźliście się wystarczająco daleko, by móc zwolnić. Wygląda na to, że udało wam się przetrwać kolejną koszmarną misję.

Twirski jest wykończony, ale cały ten stres niespodziewanie rozwiązuje mu język:

– Widzieliście to zamieszanie? UVB-86 to istny pogromca umysłów. Można by go użyć, żeby owinąć sobie mutanty wokół palca. Mam notatki na temat częstotliwości i…

Przerywacie mu bezceremonialnie i pytacie, gdzie jest Hruszka.

Oczy Twirskiego robią się szkliste.

– On? – pyta po chwili. – On jest… On stał na warcie… No, przynajmniej miał stać. A ja spałem jak dziecko i… Nie mam pojęcia, co się stało.

Nagle jego spojrzenie znów odzyskuje ostrość.

– Musi być gdzieś w okolicy Oka. Musimy go znaleźć. I to szybko! Przyda mi się wasza pomoc.

Wyciąga plik kuponów z kieszeni i wciska je wam do rąk.

– To za wszystko, co do tej pory zrobiliście, ale możecie zarobić jeszcze więcej. Widzieliście, jak Oko działa na mutanty? Coś przyciąga tam te nieszczęsne istoty. Rany, gdyby ktoś się o tym dowiedział, z pewnością wykorzystałby to, by wywołać jeszcze większy chaos. Hruszka…

Urywa, by się zastanowić.

– Jest szalony, ale tu ma rację. Nie ulega wątpliwości, że Oko jest źródłem zła.

Macha plikiem pomiętych kartek.

– Tam jest wszystko. To te notatki.

Szokujące odkrycie. Żałujecie, że nie mieliście czasu w bunkrze, by je przejrzeć. Może warto tam wrócić?

Twirski ma jednak inny plan.

– Teraz musimy odpocząć. Odpocząć i uzupełnić zapasy. Oto współrzędne sklepu prowadzonego przez Kła, mojego przyjaciela i handlarza bronią. Interesują go też artefakty i chętnie je od was odkupi. Oczywiście pod warunkiem, że zrobicie na nim dobre wrażenie. Kiedy już będziecie mieli wszystko, czego wam trzeba, udamy się do Oka, by rozwalić, co tylko się da.

– I uratować Hruszkę? – pytacie.

– Oczywiście – odpowiada stanowczo.

Nagrody Scenariusza:

- Otrzymujesz 3000 ₸.
- Oznacz Misję **D2** jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 40. Misja **D3** „Stalowy gigant”
- 41. „Kieł”
- Jeśli masz kartę Dziwna ciecz, 43. „Laboratorium chemików”.
- 44. „Bunkier Hruszki”

Następnie zaktualizuj talię Wrogów, dodając do niej kartę „Wielki Rój”.

Zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia do pudełka Misji **D2**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Stalowy gigant
Prolog

Nie ma mowy, żebyście na teren opanowany przez mutanty weszli bez odprawy, więc nalegacie, by Twirski powiedział wam wszystko, co wie.

– Cóż – zastanawia się. – Ta placówka służyła kiedyś jako rządowy ośrodek badawczy. Nie pytajcie mnie, którego rządu.

Śmieje się bez przekonania.

– Hruszka był jednym z zatrudnionych tam jajogłowych. Ewakuowano ich, gdy sygnał przybrał na sile, ale Hruszka jako jedyny był zdeterminowany kontynuować badania, więc został. Dlatego mamy kartę dostępu i mapę obiektu. I niewiele więcej.

Milczy przez chwilę, zbierając myśli.

– Przez długi czas placówka była wystawiona na ataki kolejnych fal mutantów. Mogli ją zniszczyć. Mogli zbudować tam swoje gniazda. Kto wie, jak działa na nich Nadajnik... Mnie na pewno miesza w głowie. Martwię się też o Hruszkę. Nie ma go w okolicach posterunku, więc obawiam się, że zapuścił się do Oka. Musimy zniszczyć źródło sygnału i znaleźć jajogłowego Hruszkę. Widzicie ten budynek? Z tego, co mi wiadomo, tylko tamtędy można dostać się w pobliże Oka. Teren jest otoczony wysokim betonowym murem z drutem kolczastym, a ja kiepsko sobie radzę ze wspinaczką. Jakieś pytania?

W zasadzie przywykliście już do tego, że w Zonie nie ma szczegółowych odpraw. Dlatego też bez dłuższego zastanowienia ruszacie za Twirskim.

Podsumowanie Misji:

- Dostań się do budynku.
- Przedrzyj się przez placówkę.
- Zniszcz Nadajnik.
- Ewakuuj się.

Wyjmij z pudełka z grą pudełko Misji **D3** „Stalowy gigant”. Zawiera ono wszystkie elementy, które będą potrzebne do przygotowania i rozegrania tej Misji.

Weź żeton Karty Dostępu z pudełka Misji **D1** i umieść go w pudełku Misji **D3**.

Teraz przejdź do kroku **6** sekcji „Poruszanie się po Zonie” w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

Ogromna konstrukcja Oka Moskwy odcina się na tle purpurowego nieba, a widok jest niemalże surrealistyczny. Wyraźnie czujecie, jak powietrze wibruje od sygnału UWB-86. Kilka godzin temu był zdecydowanie słabszy, ale im bliżej obiektu, tym wydaje się silniejszy. Mutanty wyją niebezpiecznie blisko.

Dopiero po chwili orientujecie się, że Twirski coś powiedział.

– Tam. – Wskazuje na dziwną kulę wmontowaną w konstrukcję radaru. – To Nadajnik. Źródło sygnału piorącego mózgi. Święty Graal chorób i kontroli umysłów.

Patrzycie na niego z niedowierzaniem. Twirski nigdy wcześniej nie wypowiadał się w taki sposób; nawet jego głos wydaje się inny. Co się z nim stało?

Chcecie mu odpowiedzieć, ale zniecierpliwiony Twirski ucisza was gestem dłoni.

– Znam to miejsce. Już tu byłem – kontynuuje. – Pójdę przodem i otworzę drzwi kartą dostępu. Wy zostańcie tutaj i pilnujcie wejścia. Nie chcę, żeby deptała mi po piętach jakaś chimera. Skontaktuję się z wami, gdy będziecie mogli do mnie dołączyć.

Zrezygnowani patrzycie, jak Twirski wchodzi do środka i… cóż, czekacie.

1. Przygotowanie Mapy

Znajdź kafle Mapy: **36**, **37**, **38**, **39**, **40**, **41**.

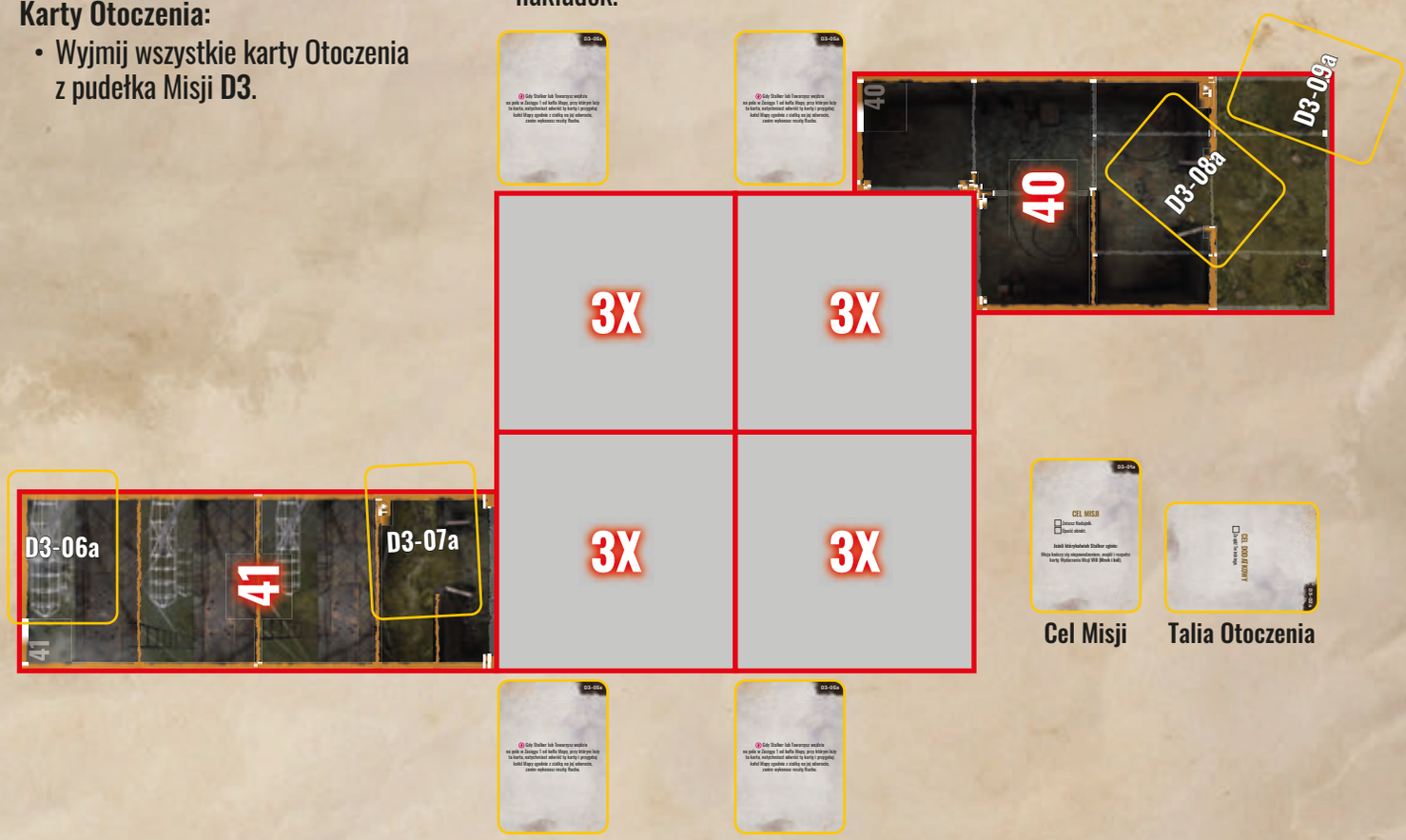
Umieść kafle Mapy **36**, **37**, **38** i **39** losowo w taki sposób, aby utworzyły kwadrat, jak pokazano na grafice.

Umieść kafle Mapy **40** i **41**, jak pokazano na grafice.

2. Przygotowanie Otoczenia

Karty Otoczenia:

- Wyjmij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji **D3**.
- Znajdź kartę **D3-01a (Cel Misji)**, przeczytaj ją i połóż obok Mapy.
- Znajdź wszystkie cztery karty **D3-05a**, potasuj je i umieść losowo obok kafli **36**, **37**, **38** i **39**, tak aby 1 karta odpowiadała 1 kaflowi, jak pokazano na grafice.
- Teraz rozłóż następujące karty na Mapie, jak pokazano na poniższej grafice: **D3-06a**, **D3-07a**, **D3-08a**, **D3-09a**. To twoje startowe karty nakładek.
- Zachowaj pozostałe karty Otoczenia jako talię Otoczenia obok Mapy, ponieważ będzie potrzebna podczas Misji.



3. Pozostałe przygotowania

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.

Wrogowie:

- Znajdź kartę Wroga Biegacz i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1.
- Jeśli jest 3 lub więcej Stalkerów, dodatkowo oznacz kartę Wroga Biegacz 1.
- Znajdź kartę Wroga Wielki Rój i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją 1.
- Znajdź 6 kartonowych figurek Chomików i 5 kartonowych figurek Psów. Reprezentują one Biegaczy. Umieść 2 z nich na polach oznaczonych ⊕, a 9 obok Mapy.
- Znajdź kartonowe figurki Roju. Umieść 2 z nich obok Mapy.

Łupy ?:

- Weź 3 losowo wybrane żetony Łupów i umieść je w stosie na Mapie, jak pokazano na grafice.

Żetony Nieznanego ?:

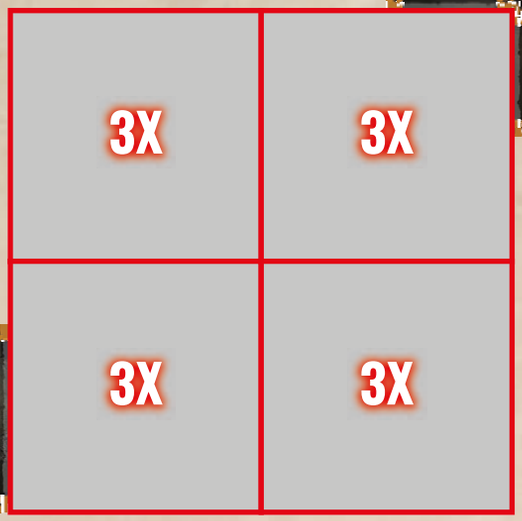
- W zależności od liczby Stalkerów weź zestaw żetonów Nieznanego, przetasuj je i rozmieść na Mapie w 2 stosach po 8, jak pokazano na grafice:
  - » 1 Stalker / 3 Stalkerów: 4 × X, 4 × ●, 1 × ●, 4 × ●, 4 × ●
  - » 2/4 Stalkerów: 2 × X, 4 × ●, 2 × ●, 4 × ●, 3 × ●

Talia Wydarzeń:

- Wyjmij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji **D3**.
- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji **I** powinna znajdować się na wierzchu, a **XI** na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.

Można zaczynać Misję!
Rozpocznij pierwszą Rundę.

Talia Wydarzeń



Stalowy gigant
Epilog A

Przedzieracie się przez hordy mutantów, które straciły zdolność do współdziałania i teraz atakują siebie nawzajem. Po kilku straszliwych minutach z ulgą wychodzicie na ponure słońce Zony.

Udało wam się. Widok wybuchającego Nadajnika był nagrodą samą w sobie, a świadomość, że jedna ze złowrogich sił kontrolujących Zonę przestała istnieć, podnosi was na duchu. Jednak gdy entuzjazm opada, pojawiają się pytania. Gdzie właściwie jest Hruszka i co się z nim stało? Co się działo z Twirskim? Skąd wziął się Nadajnik i kto odpowiada za całe to zamieszanie?

Odchodzicie zmęczeni i przepełnieni dziwną mieszanką triumfu i niepokoju. Co gorsza, po śmierci Twirskiego nie ma kto zapłacić wam za fatygę. Nagle jednak orientujecie się, że skoro sygnał ucichł, macie do przeszukania ogromny obszar potencjalnie pełen skrytek. Być może łupy wynagrodzą wam wszystkie problemy i niedogodności.

Nagrody Scenariusza:

Nadajnik został zniszczony:

- Oznacz Misję **D3** jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 45. „Ogrody”
- 46. „Porzucony autobus”

Następnie zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia, z wyjątkiem tych zyskanych przez graczy, do pudełka Misji **D3**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Stalowy gigant
Epilog B

– Stop – wykrztusza, dysząc i rzężąc. – Stop, muszę… muszę zebrać myśli.

Osuwa się na ziemię pod drzewem, a wy robicie to samo.

– Zaczynam wszystko rozumieć – mówi. – Ten przeklęty Nadajnik… Coś mi zrobił. Byłem tam… ale nie sam. Zanim się z wami skontaktowałem, odwiedziłem tę placówkę z Hruszką. Wystawialiśmy się na sygnał setki razy i… Hruszka zginął podczas naszej wyprawy do Oka Moskwy. Wróciłem na posterunek i coś kazało mi przejrzeć wszystkie jego dokumenty. Szukałem cennych rzeczy na sprzedaż i nie zdawałem sobie sprawy, że długotrwała ekspozycja na UVB-86 miała na mnie wpływ. Im bardziej zagłębiałem się w notatki Hruszki, tym mniej byłem sobą, a w końcu… Cóż, jakkolwiek dziwnie to zabrzmi, stopniowo zamieniałem się w niego.

Wybucha śmiechem i kręci głową z niedowierzaniem.

– To znaczy… w pewnym sensie. Gdy sygnał stracił na sile, odzyskałem jasność umysłu, ale nie dostatecznie, by zrozumieć, co się działo.

Uciekliście z placówki, zanim rozpętało się piekło, a widok wybuchającego Nadajnika na zawsze wyrył się wam w pamięci.

Twirski podążał za wami z bronią w ręku i z wyrazem całkowitego pogubienia na spoconej twarzy.

Kiwacie głowami, gdy elementy układanki zaczynają wskakiwać na swoje miejsca. To zmieszanie za każdym razem, gdy mówił o Hruszce. Fakt, że nigdzie nie natrafiliście na choćby ślad Hruszki. Zmiana charakteru pisma w dzienniku jajogłowego. Czujecie, że jest tego więcej, ale zanim zdążycie o cokolwiek zapytać, Twirski mówi:

– Nie tylko uratowaliście mi życie, ale i zdrowe zmysły. Jestem wam dozgonnie wdzięczny. Chodźcie za mną.

Zrobiliście coś dobrego, co w sumie nieczęsto się zdarza w Zonie.

Zmęczeni, ale zadowoleni, ruszacie za Twirskim, który zatrzymuje się przy powykręcanym drzewie i zaczyna grzebać między jego korzeniami.

– Tutaj są rzeczy Hruszki – wyjaśnia, odsłaniając metalową pokrywę. – I jego pieniądze. Nie będą mu już potrzebne, prawda? Możemy podzielić wszystko między siebie.

Pośród dokumentacji naukowej i przeróżnych urządzeń znajduje kopertę z pieniędzmi. Zabiera połowę i wręcza wam resztę.

Dobry uczynek, za który jeszcze dostaje się zapłatę – to zdarza się jeszcze rzadziej.

Nagle orientujecie się, że skoro sygnał ucichł, macie do przeszukania ogromny obszar potencjalnie pełen skrytek. Wygląda na to, że zyski mogą okazać się jeszcze większe.

Nagrody Scenariusza:

Nadajnik został zniszczony, a Twirski daje wam w nagrodę trochę pieniędzy:

- Otrzymujesz 2000 ₸.
- Oznacz Misję **D3** jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 45. „Ogrody”
- 46. „Porzucony autobus”

Dodaj kartę Stalkera „Twirski” do Skrytki. Od tej pory możesz wybrać Twirskiego jako swojego Stalkera podczas Misji. Znajdziesz tę kartę w pudełku Misji **D3**.

Następnie zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia, z wyjątkiem tych zyskanych przez graczy, do pudełka Misji **D3**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja D1
„Wołanie o pomoc”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **D1-01**, **D1-02**, **D1-03**, **D1-04**, **D1-05**, **D1-06**, **D1-07**, **D1-08**, **D1-09**, **D1-10**, **D1-11**, **D1-12**, **D1-13**, **D1-14**.
- Odłóż do pudełka kartę Wroga „Biegacz”.
- Odłóż do pudełka żetony Karty Dostępu, BTR-a i Lufy BTR-a.
- Jeśli masz Artefakt z żetonem , odrzuć go.
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w ₹.
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja D2
„Zaginiony w akcji”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **D2-01**, **D2-02**, **D2-03**, **D2-04**, **D2-05**, **D2-06**, **D2-07**, **D2-08**, **D2-09**, **D2-10**, **D2-11**, **D2-12**.
- Odłóż do pudełka kartę Artefaktu „Rdzeń”.
- Odłóż do pudełka kartę Wroga „Wielki Rój”.
- Odłóż do pudełka 5 żetonów Muru, 1 żeton Okna oraz żetony i .
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w ₹.
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja D3
„Stalowy gigant”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX**, **X**, **XI**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **D3-01**, **D3-02**, **D3-03**, **D3-04**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-06**, **D3-07**, **D3-08**, **D3-09**, **D3-10**, **D3-11**, **D3-12**, **D3-13**, **D3-14**, **D3-14**, **D3-14**.
- Odłóż do pudełka Misji **D1** żeton Karty Dostępu.
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w ₹.
- Odłóż do pudełka kartę Wroga „Twirski”.
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Porządkowanie pudełka Misji

Misja C1 „Ryzykowny interes”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **C1-01**, **C1-02**, **C1-03**, **C1-04**, **C1-05**, **C1-06**, **C1-07**, **C1-08**, **C1-09**, **C1-10**, **C1-11**, **C1-12**, **C1-13**, **C1-14**, **C1-15**.
- Odłóż do pudełka karty Wrogów „Rozwścieczony Zombie” i „Najemny Snajper”.
- Odłóż do pudełka 6 żetonów .
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w .
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja C2 „Dzień wypłaty”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **C2-01**, **C2-02**, **C2-03**, **C2-04**, **C2-05**, **C2-06**, **C2-07**, **C2-08**, **C2-09**, **C2-10**, **C2-11**, **C2-12**, **C2-13**, **C2-14**, **C2-15**, **C2-16**, **C2-17**, **C2-18**, **C2-19**, **C2-20**, **C2-21**, **C2-22**, **C2-23**, **C2-24**, **C2-25**, **C2-25**, **C2-25**.
- Odłóż do pudełka kartę Artefaktu „Nasiono”.
- Odłóż do pudełka kartę Wroga „Rozwścieczony Izlom”.
- Odłóż do pudełka 4 żetony centrum Anomalii i 3 żetony **C2**.
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w .
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja C3 „Polowanie na bestię”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX**, **X**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **C3-01**, **C3-02**, **C3-03**, **C3-04**, **C3-06**, **C3-07**, **C3-08**, **C3-09**, **C3-10**, **C3-11**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-14**, **C3-15**.
- Odłóż do pudełka 2 karty Przedmiotów „Ulepszone pociski / Pociski przebijające”.
- Odłóż do pudełka kartę Broni „Prototyp X-17”.
- Odłóż do pudełka kartę Pancerza „Egzoszkielet Ekologów”.
- Odłóż do pudełka kartę Wroga „Obrońca Szpitala”.
- Odłóż do pudełka karty Wydarzeń Losowych „Pomocna dłoń” i „Tragiczne wieści”.
- Jeśli nie udało ci się ukończyć Misji **C3**, odłóż do pudełka kartę Wroga „Rozwścieczony Izlom”. W innym wypadku odłóż ją do pudełka Misji **C2**.
- Jeśli nie udało ci się ukończyć Misji **C3**, odłóż do pudełka 4 żetony centrum Anomalii. W innym wypadku odłóż je do pudełka Misji **C2**.
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w .
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

220.

Ogrody

Spoglądacie na małe ogródki warzywne, porzucone wieki temu i zarośnięte dziką roślinnością, stratowane przez maszerujące mutanty, które na szczęście już odeszły. Z łatwością potraficie sobie wyobrazić starszych ludzi odpoczywających tutaj i dbających o swoje skromne plony w czasach, zanim powstała Zona. Teraz ogródki są idealnym miejscem na przeróżne skrytki. Nie pora jednak na wspominki, macie coś do znalezienia.

Chwytacie za łopaty i zaczynacie swoje poszukiwania! Jest! Co za szczęście! W gęstwinie starego rabarbaru znajduje się beczka!

Dobierz 1 Pancerz Poziomu III i umieść go w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

221.

Porzucony autobus

Słyszeliście już wcześniej o zardzewiałym autobusie bez szyb. Krążyły o nim różne historie, ale większość z nich wspominała o skrytce ukrytej pod siedzeniem kierowcy.

Teraz, gdy Oko Moskwy przestało działać, macie jedną jedyną okazję, by się tam dostać.

Kilka mocnych szarpnięć i siedzenie odpada. Pod nim znajduje się skrzynka z narzędziami, a w środku... Niespodzianka!

Weź 2 karty Przedmiotu Wojskowy Zestaw Medyczny i 1 kartę Przedmiotu Pigułki Przeciwpromienne i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

222.

Miejscówka Kła

– O, klient – mówi Kieł i szczerzy się szeroko. Co drugi jego ząb jest złoty. – Zgadza się? Mówicie, że kontakt macie od Twirskiego.

– Spoko, spoko. Twirski to fajny gość. Odwiedzał moje dawne przedsiębiorstwo. Byliście tam? Elegancko, co nie? W każdym razie Twirski się zmienił. To już nie ten sam człowiek, ale nie potrafię powiedzieć, co się z nim stało. Dobra, przejdźmy do interesów. Czuję piniądz. Mogę dostarczyć wam każdą plującą ogniem zabawkę, jakiej tylko zapragniecie, ale też... Gdybyście mieli jakieś artefakty na sprzedaż, chętnie bym na nie zerknął.

Weź kartę Kontaktu **C24** „Kieł” i umieść ją w Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

223.

Uwolnieni od Nadajnika

Szczury nie miały litości dla tego miejsca. Wszędzie widzicie podarte lub pogryzione dokumenty i rozrzucone, na wpół zjedzone pożywienie. W zatęchłym powietrzu unosi się ciężki smród szczurzych odchodów. Jest tu łóżko z brudną pościelą, które mogło należeć do Twirskiego, ale później zagnieździło się w nim coś innego. Niechętnie wchodzicie do środka, walcząc z mdlącym odorem, i za łóżkiem znajdujecie kilka martwych, napuchniętych szczurów pośród strzępów podartych banknotów. Zachłanne gryzonie musiały pożreć ich zbyt wiele. Pieniądze szczęścia im nie dały...

Mimo wszystko coś na tym zarobicie. Niektóre banknoty wydają się nienaruszone.

Weź 2200 ₸ i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

się ze zgrzytem i widzicie stertę papierów typowych dla jajogłowych: mapy, diagramy, kolekcję liczników Geigera i kilka innych urządzeń, które są dla was zupełnie obce.

Do tego... jest. Przeszukując bałagan, znajdujecie kopertę wypchaną pieniędzmi. Wygląda na to, że czekała tu na was. No dalej, czy Hruszka się zorientuje, że ją zabraliście? Żyjemy w okrutnym świecie.

Weź dowolną ilość ₸ (ale nie więcej niż 6000 ₸) i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

216.

Baza wojskowa

Zbliżacie się do podanych współrzędnych i widzicie posterunek oraz ogrodzenie z drutem kolczastym. Machacie białą chusteczką (każdy stalker powinien taką mieć) i wzdychacie z ulgą, gdy wartownik opuszcza broń i pozwala wam wejść.

Kilka minut później jesteście w środku.

– Czy to z wami rozmawialiśmy? – upewnia się wartownik.

– Ta – odpowiadacie. – Z nory Hruszki.

– Dobrze – uśmiecha się strażnik. – Chodźcie dalej.

Wchodzicie do wartowni.

– Siadajcie – mówi żołnierz. – Rozgośćcie się.

Podaje wam wyszczerbione kubki z gorącą, parującą herbatą. Dziękujecie skinieniami głowy i pytacie o ich powiązania z Hruszką.

– Właściwie nie mamy z nim żadnych powiązań. – Żołnierz się krzywi. – Skontaktował się z nami przez radio, używając powszechnie znanych częstotliwości. Chciał poznać układ terenu. Wypytywał o Oko Moskwy, aktywność mutantów, sygnały, te sprawy. Używał dużo naukowego żargonu. Ciężko było zrozumieć, o czym mówi, ale z czasem zmienił się w bełkoczącego szaleńca. Mamrotał jak wariat, dzielił się jakimiś posranymi teoriami spiskowymi, czytał swoje kiepskie wiersze. Mieliśmy niezły ubaw. Najwyraźniej postradał zmysły.

Kiwacie ponuro głowami, sącząc herbatę.

– Mimo wszystko sytuacja w okolicy się pogarsza – dodaje żołnierz. – Macie jakąś amunicję na sprzedaż? Od dłuższego czasu nie mamy kontaktu z dowództwem.

Możesz sprzedać dowolną liczbę Magazynków po 800 ₸ za sztukę.

Weź kartę Kontaktu **C23** „Wartownik" i umieść ją w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

217.

Kieł

Kieł, gość polecony przez Twirskiego, zniknął. Śmierdząca nora, którą rzekomo zamieszkiwał, jest pusta, a rozklekotany stół w środku – zawalony drewnianymi karabinami. Drewnianymi? Czy on naprawdę był handlarzem bronią?

Jednak na ścianie znajduje się notatka o treści:

„Do każdego, kto odwiedza to miejsce i potrzebuje gnatów. Za dużo mutantów w okolicy. Musiałem się szybko wynieść. Oto nowa lokalizacja. Przyjdź i znajdź mnie tam. Kieł".

Szybko? No to chyba nie mógł wszystkiego zabrać, co nie? Warto się rozejrzeć w środku.

Zaktualizuj Mapę Zony naklejką **42**. „Miejscówka Kła".

Dobierz 4 karty Przedmiotów i 1 kartę Akcesorium i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

218.

Laboratorium chemików

Zbliżacie się do laboratorium i oddychacie z ulgą, kiedy okazuje się, że nie zostało w międzyczasie splądrowane. W Zonie nigdy nic nie wiadomo.

Przedstawiacie dyżurnemu jajogłowemu próbkę wody.

– Dobry Boże. – Naukowiec przygląda się fiolce ze skażoną wodą i dotyka jej ręką w gumowej rękawiczce. – Pływa tam cały układ okresowy. Plus kilka dodatkowych pierwiastków, o których nikt nie słyszał. Kropla zabiłaby całe miasto, jestem pewien.

W jego głosie słychać podziw. Dlaczego? Sposobu rozumowania naukowców nie da się ogarnąć.

– Przeprowadzę kilka testów. Jeśli to nowa toksyna, chcę być pierwszym, który się o tym dowie – mówi jajogłowy. – Mówcie, gdzie to znaleźliście. Może dam wam coś w zamian za ten wysiłek.

Dobierz 2 losowe Artefakty, wybierz jeden i umieść go w swojej Skrytce, drugi odrzuć.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

219.

Bunkier Hruszki

Jeśli Misja **D3** „Stalowy Gigant" jest Oznaczona: przejdź do skryptu **223**, w przeciwnym razie czytaj dalej.

Droga do bunkra ciągnie się w nieskończoność, szczególnie gdy sygnał Nadajnika zaczyna wam ciążyć. Trasa wydaje się znacznie trudniejsza do pokonania niż wcześniej. Nie możecie się pozbyć wrażenia, że zmęczenie dopadło was o wiele za szybko. W głowach wam pulsuje, a z oczu cieknę łzy. Każdy kolejny krok przychodzi z większym trudem i macie wrażenie, że nie zdołacie się zbliżyć choćby na tyle, by zobaczyć bunkier, a co dopiero do niego dotrzeć.

Wybierz inną Lokację.

Dobierz 1 losową Broń Poziomu III i umieść ją w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

208.

Zemsta podana na gorąco

Wszystkie kanały komunikacyjne w Zonie huczą od tych samych wieści: szpital spalono do gołej ziemi, a nawet gorzej, bo wraz z personelem i pacjentami. Normalnie domysły i oskarżenia już krążyłyby jak szalone, ale powszechnie wiadomo, że wszystkie frakcje w Zonie korzystały z usług tej placówki. Na razie pojawiają się wyłącznie teorie dotyczące spontanicznej implozji anomalii lub innych „naturalnych" zjawisk.

Będąc w okolicy, postanawiacie zbadać ruiny, ale nic nie znajdujecie. Jakby samo piekło pochłonęło budynek.

Dopiero przy opuszczonej chacie nad brzegiem jeziora odkrywacie świeżo postawiony nagrobek przyozdobiony polnymi kwiatami.

Losowo wybierz z segregatora Kampanii i twojej Skrytki 2 karty Kontaktu niebędące Kontraktami, a następnie usuń je z gry.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

209.

O jedno słowo za dużo

Jeśli masz naklejkę Osiągnięcia „Izlom uciekł", przejdź do skryptu **200**.

Jeśli pole 6 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa" jest zaznaczone, jeszcze nie doszło do konfrontacji z Izlomem, wybierz inną Lokację.

Pozwólcie, że powiem wam coś o tajemnicach i wódce – one nie idą ze sobą w parze. Gdy ta druga wchodzi, te pierwsze wychodzą. Nic nie pamiętacie, prawda? Cóż, zamarzyło się wam zimne piwko w barze 100 Radów. Mówiąc krótko, nie wybiła jeszcze północ, a wszyscy postronni słuchacze znali już historie o podziemiach szpitala.

W rezultacie dwóch mężczyzn – na dodatek jajogłowych – podeszło do was z propozycją. Wystarczy, że pozwolicie Izlomowi uciec podczas waszego małego polowania. Wystraszcie go, wyrwijcie z rąk Valentine i pozwólcie mu swobodnie wędrować po Zonie. Naukowcy chcą obserwować to stworzenie i oferują w zamian prototyp najnowszego egzoszkieletu. Co wy na to? Taka oferta może się nieprędko powtórzyć.

Zaznacz pole 6 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa".

Przejdź do segregatora Kampanii.

210.

Kontrahenci szpitala

Praca w jedynym szpitalu w Zonie ma swoje zalety, a Valentine dba o to, żeby można było z nich korzystać. Przesyła wam dane kontaktowe dwóch swoich zewnętrznych współpracowników. Felczera znacie. To doświadczony medyk polowy, który uratował tyle tyłków, że w barze 100 Radów ma dożywotni otwarty rachunek. O drugim gościu, znanym jako Farmaceuta, nie wiecie nic. Nic dziwnego, bo nigdy wcześniej nie były wam potrzebne hurtowe ilości leków i specyfików. Facet ma jednak w ofercie całą paletę innych towarów, i to w dobrych cenach.

Weź karty Kontaktów **C21** „Farmaceuta" i **C22** „Felczer" i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

211.

Sprawa Izloma została rozwiązana, lepiej albo gorzej, dlatego warto byłoby poinformować jego córkę o losie jej ojca. Jeśli jednak nie czujecie się komfortowo z tym, co się wydarzyło, możecie zwyczajnie zachować milczenie i zapomnieć o jej istnieniu.

Wybierz jedną z możliwości:

- Zgłoś, że Izlom nie żyje (tylko jeśli masz naklejkę Osiągnięcia „Izlom zabity") – Przejdź do skryptu **205**.
- Zgłoś, że Izlom został schwytany przez Valentine (tylko jeśli masz naklejkę Osiągnięcia „Izlom schwytany") – Przejdź do skryptu **206**.
- Zgłoś, że Izlom uciekł (tylko jeśli masz naklejkę Osiągnięcia „Izlom Uciekł") – Przejdź do skryptu **207**.
- Zgłoś, że nie wiesz, co się stało z Izlomem, i że porzucasz sprawę – Oznacz tę Lokację jako niedostępną. Wróć do segregatora Kampanii.

212.

Istnieją dowody sugerujące, że mutant znany jako Izlom był kiedyś – i to całkiem niedawno – starcem mieszkającym w pobliżu.

Wróć do przewodnika Misji.

213.

Odkryliście coś w piwnicy szpitala. Coś o co najmniej wątpliwym statusie etycznym. Wyjaśnienia Valentine są spójne... z logicznego punktu widzenia. Ale czy naprawdę należy jej wierzyć? Czy można zaufać komuś, kto udziela takich odpowiedzi?

Wróć do przewodnika Misji.

214.

Ostatnim razem, gdy starliście się z Izlomem, ten został poważnie ranny. Jest całkiem prawdopodobne, że mutant jeszcze nie doszedł do siebie albo przynajmniej ma teraz powód, by się was obawiać.

Teraz przejdź do kroku 6 sekcji „Poruszanie się po Zonie" w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

215.

Skrytka Hruszki

Jest tutaj. Współrzędne były dokładne.

Kilka ruchów odsłania wieko zniszczonej wojskowej skrzyni z prostym zamkiem, który pęka z głośnym, metalicznym trzaskiem. Skrzynia otwiera

możecie pozwolić, by zgnił na dnie plecaka. Postanawiacie zabawić się w listonosza i przemycić ten dowód ojcowskiej miłości z Zony do adresatki w Czernihowie. Na szczęście znacie wystarczająco porządnego przemytnika – starego, dobrego Kretoszczura – któremu można było powierzyć to szlachetne zadanie. Odpowiedź – i to przesłana prosto na wasze PDA – to jednak coś, czego trudno się było spodziewać.

„Macie dobre serca, stalkerzy. Proszę, dajcie mi znać, jeśli dowiecie się czegoś więcej o losie mojego ojca.

Nie potrafię wyrazić, jak wiele to dla mnie znaczy, ale mogę okazać swoją wdzięczność. Uważajcie na siebie".

Wdzięczna Córka, jak się podpisała kobieta w wiadomości, musi mieć do dyspozycji potężną radiostację. I godną podziwu sieć kontaktów – jesteście pewni, że do przesyłki nie były dołączone żadne dane kontaktowe...

Weź 1000 ₸ i umieść je w swojej Skrytce.

Zaznacz pole 1 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa".

Jeśli pole 2 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa" jest zaznaczone, przejdź do skryptu **204**.

Przejdź do segregatora Kampanii.

204.

Mój najukochańszy potwór

Jeśli Misja **C3** jest oznaczona jako niedostępna, przejdź do skryptu **211**.

Jeśli pole 5 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa" jest zaznaczone, jeszcze nie doszło do konfrontacji z Izlomem, wybierz inną Lokację.

W innym wypadku:

Czy istnieją odpowiednie słowa, by poinformować kogoś, że jego zaginiony ojciec prawdopodobnie padł ofiarą przerażającego eksperymentu, który wymazał z niego całe człowieczeństwo i pozostawił jedynie przerośniętą, zmutowaną skorupę, spędzającą dni na mordowaniu niewinnych ludzi? Czy istnieje jakiś zasrany protokół korespondencyjny na takie okazje? Stawiacie na bezpośredniość. Nieoczekiwanie odpowiedź córki przychodzi bardzo szybko.

„Zabijcie go. Na Boga, na jakiegokolwiek boga! Dla mnie, dla siebie, nie obchodzi mnie, co by was do tego skłoniło. Uwolnijcie od cierpienia to, co zostało z mojego ojca, a nie pożałujecie".

Zaznacz pole 5 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa".

Przejdź do segregatora Kampanii.

205.

Koniec cierpienia

Wiadomość jest znowu krótka, piszecie na ekranie PDA: „Załatwione". Przez krótką chwilę zastanawiacie się, czy dodać jakiś banalny tekst o współczuciu albo coś. Technicznie rzecz biorąc, z waszych rąk właśnie zginął czyjś ojciec... Wiadomość zostaje wysłana.

„Dziękuję" – przychodzi odpowiedź. „To była słuszna decyzja".

Nie wiecie, czy napisała to drugie zdanie do was, czy do siebie.

Kilka dni później napotykacie znajomą twarz. To jedna z kurierek Kretoszczura, ma dla was paczkę. Bezpośrednia dostawa w Zonie jest kosztowna, ale karabin, który znajduje się w środku, jest jeszcze droższy. Kimkolwiek jest ta córka, na pewno poza Zoną wiedzie lepsze życie, niż gdyby miała zamieszkać w rozlatującym się szałasie na brzegu napromieniowanego jeziora.

Weź kartę Broni Prototyp X-17 z pudełka Misji **C3** i umieść ją w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

206.

Nie ma zmiłuj

Zawiadamiacie córkę Izloma o jego niedawno przypieczętowanym losie i powrocie do roli laboratoryjnego szczura Valentine. Oczywiście pomijacie swój udział w tym, jak się sprawy potoczyły. Przecież chceicie dostać zapłatę, prawda?

„Rozumiem" – odpowiada. „Dziękuję za wieści. Zajmę się resztą".

Na pierwszy rzut oka to bardzo stonowana odpowiedź. Ale przez krótką chwilę zaraz po jej nadejściu ekrany waszych PDA zdają się płonąć żywym ogniem. Wystarczy potrząsnąć głową i wizja znika. Wiecie, że to absurdalne, ale teraz naprawdę macie nadzieję, że ona nigdy się nie dowie, że mutanta schwytano z waszego rozkazu.

Otrzymacie nagrodę zarówno od córki Izloma, jak i od jego oprawcy... Przy okazji udało wam się nieźle napchać kieszenie, co? A jak tam wasze sumienia, stalkerzy? Bardzo ciążą?

Weź 5000 ₸ i umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony o naklejkę **47** „Zemsta podana na gorąco".

Przejdź do segregatora Kampanii.

207.

Niepewny los

Nie macie pojęcia, jak córka Izloma zareaguje na wieść o ucieczce ojca. Owszem, to ona poprosiła was o jego zabicie i zrobiła to z zadziwiającą pewnością siebie. Ale to tylko znaczy, że jest kimś nawykłym do wydawania rozkazów. Decyzje, które je poprzedzają? Cóż, niektóre z nich potrafią ludzi kompletnie zniszczyć.

„To nie jest mój ojciec" – odpowiada, ponownie sprawiając wrażenie niewzruszonej. „Dziękuję. Za to, że próbowaliście. Dowód mojej wdzięczności powinien wkrótce do was dotrzeć".

Jeszcze tej samej nocy otrzymujecie kolejną wiadomość.

„Myślicie, że on cierpi?"

Odkładacie swoje PDA. Nie macie pojęcia, co odpowiedzieć.

Księga Skryptów

200.

Gdy wchodzicie do baru 100 Radów, zaczepia was dwóch nadgorliwych jajogłowych.

Jeśli masz naklejkę Osiągnięcia „Asystent Badawczy”:

– Znowu udało wam się nam pomóc, stalkerzy! I co za osobliwy okaz mamy teraz do obserwacji! Nie uwierzycie, w jaki sposób ten mutant adaptuje się do nowego środowiska... Ale pozwólcie, że wyrazimy naszą wdzięczność we właściwy sposób.

Weź kartę Pancerza Egzoszkielet Ekologów z pudełka Misji **C3** i umieść ją w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

W innym wypadku:

Ekolodzy wiedzą, że Izlom został „wypuszczony” na wolność, i bardzo doceniają możliwość obserwowania tego wyjątkowego osobnika w naturalnym środowisku. W zamian chcieliby nagrodzić was ofertą życia: to zupełnie nowy prototyp Egzoszkieletu za niewiarygodnie niską cenę, o ile tylko zdecydujecie się na jego zakup już teraz.

– To praktycznie darowizna, wiecie? Darowizna na rzecz dalszych badań i ich obiecujących owoców.

Weź kartę Pancerza Egzoszkielet Ekologów z pudełka Misji **C3**. Możesz odrzucić Kupony i karty Wyposażenia o łącznej wartości 10 000 ₹, aby umieścić Pancerz w swojej Skrytce. Jeśli tego nie zrobisz, dodaj go do talii Pancerzy.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

201.

Kryjówka Hieny

Hiena kiedyś was tu zabrał – do niepozornej starej ambony myśliwskiej z na wpół przegniłą drabiną, na którą nikt nie odważyłby się wspiąć, chyba że wiedziałby, których szczebli użyć... Wy się wspinacie. Wasze pieniądze są oczywiście w innym zamku, ale znalezione zapasy powinny osłodzić rozczarowanie.

Weź 5 kart Przedmiotów typu **Żywność** i po 1 Magazynku każdego typu, a następnie umieść je w swojej Skrytce.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

202.

Mobilne laboratorium

Jak zwykle wchodzicie do obozu badawczego z mieszanymi uczuciami. Jakoś nie możecie się zdecydować co do tych jajogłowych. Z jednej strony wolą pogadać, zanim zaczną strzelać, w przeciwieństwie do innych mieszkańców Zony. I pamiętają, żeby kąpać się częściej niż raz na miesiąc. Z drugiej strony wszystkie najgorsze koszmary z Zony albo są dziełem jakiegoś jajogłowego, albo stanowią oczko w głowie tych wariatów.

– Oto paczka dla pani Valentine – mówi obozowy kwatermistrz, wręczając wam starannie zapakowaną przesyłkę. Pachnie chlorem i papierosami. – Um... wybaczcie, że pytam, ale jak stare są te poparzenia na waszych dłoniach? Badamy możliwe regeneracyjne właściwości śliny pijawek i...

– Spadaj – warczy jeden z was w odpowiedzi, wyrywając mu paczkę z rąk. Ta, ci jajogłowi nie są tacy źli.

Masz paczkę, o którą prosiła Valentine.

Oznacz tę Lokację jako niedostępną.

Przejdź do segregatora Kampanii.

203.

Opóźniona poczta

Jeśli pola 1 i 2 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa” są zaznaczone, przejdź do skryptu **204**.

Jeśli pole 1 na naklejce Osiągnięcia „Krwawa forsa” jest zaznaczone, nie wiesz nic nowego, wybierz inną Lokację.

Nawet nie wiecie, po co wam był ten niewysłany list od staruszka. Ale skoro już go macie, nie